动漫秀场

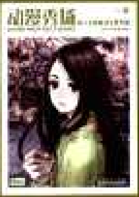
DONG MAN XIU CHANG

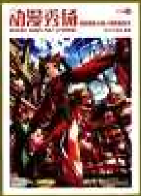
VOL 19

萌少女素描技法草图篇

MCOO动漫 编著

人民邮电出版社
POSTS & TELECOM PRESS





动漫秀场·超级漫画素描技法
完全自学教程

本系列已出版图书：

书号	书名
21218	01—素描技法基础超值版
21236	02—人物动态素描技法
21255	03—人物造型素描技法
21373	04—超人气美少女素描技法
21207	05—无纸漫画自学教程
21595	06—CG美少女绘制技法详解（附CD）
22101	07—超级漫画上色基础（附DVD）
22099	08—超级漫画神怪造型素描技法
22102	09—超级漫画动物素描技法
22103	10—超级漫画Q版造型素描技法
22100	11—超级漫画场景素描技法
22379	12—超级漫画素描技法完全自学教
22872	13—初学漫迷练习册超值版
22833	14—初学漫迷美型少年练习册
23121	15—初学漫迷萌少女造型练习册
23097	16—初学漫迷萌少女服饰造型练习
23170	17—初学漫迷Q版技法练习册
23161	18—漫画人物表情素描技法手册
24174	19—萌少女素描技法掌图鉴
24147	20—超级漫画道具素描技法
24130	21—超级漫画奇幻角色素描技法
24146	22—超级漫画个性角色素描技法
24254	23—超级漫画古典人物素描技法
24052	24—超级漫画机甲素描技法
23854	25—CG超级Q版漫画技法详解（附CD

ISBN 978-7-115-24174-0
定价：29.00元

分类建议：动漫/动漫技法
人民邮电出版社网址：www.ptpress.com.cn

动漫秀场

DONG MAN XIU CHANG

VOL.19

萌少女素描技法草图篇

MCOO动漫 编著

[redacted]

J242.7
3761
8:3

人民邮电出版社
北京

图书在版编目（CIP）数据

动漫秀场. 萌少女素描技法草图篇 / MCOO动漫编著.
—北京：人民邮电出版社，2011.1
ISBN 978-7-115-24174-0

Ⅰ. ①动… Ⅱ. ①M… Ⅲ. ①漫画：人物画—技法（
美术） Ⅳ. ①J218.7

中国版本图书馆CIP数据核字(2010)第209794号

内 容 提 要

动漫作品中出现频率很高的萌少女是我们在学习角色绘制时需要重点掌握的内容之一。本书对萌少女的素描绘制技法进行了全面的讲解。本书内容详尽，包括萌少女比例结构、萌少女头部、四肢、身体的绘制技法及萌少女动态造型的绘制，在讲解技法的同时穿插了大量的实例进行逐一分析，图文并茂的方式有助于读者更快速掌握萌少女的素描技法。

本书讲解清晰，案例丰富，适合初、中级动漫爱好者作为自学用书，也适合相关动漫专业作为培训教材或教学参考用书。

动漫秀场——萌少女素描技法草图篇

◆ 编　　著　MCOO动漫
　责任编辑　黄汉兵
◆ 人民邮电出版社出版发行　北京市崇文区夕照寺街14号
　邮编　100061　电子邮件　315@ptpress.com.cn
　网址　http://www.ptpress.com.cn
　三河市海波印务有限公司印刷
◆ 开本：787×1092　1/16
　印张：13.5
　字数：298千字　　2011年1月第1版
　印数：1-3 000册　　2011年1月河北第1次印刷

ISBN 978-7-115-24174-0

定价：29.80元

读者服务热线：(010)67132692　印装质量热线：(010)67129223
反盗版热线：(010)67171154
广告经营许可证：京崇工商广字第0021号

CONTENTS 目录

第一章　萌少女比例结构　005

萌少女特点分析　006
比例特点与划分　008
头部比例与特点　008
身体比例与划分　010
基础技法练习　012
线条的绘制与表现　012
阴影的画法与掌握　017

第二章　漫画萌少女的绘制　018

Q版萌少女绘制特点　019
漫画萌少女绘制特点　024

第三章　萌少女头部绘制技法　029

头部的基本绘制步骤　030
脸部的绘制技巧　031
五官的比例划分　031
眼睛的绘制　032
鼻子的绘制　034
嘴的绘制　035
脸部轮廓的绘制　036
耳朵的绘制　038
头发的绘制　039
短发的绘制　042
中长发的绘制　046
长发的绘制　049
卷发的绘制　053
头发造型　057

第四章　萌少女头部动态造型　064

不同角度的头部绘制　065
正面、侧面、半侧面　067
平视、仰视、俯视　077
表情的绘制技法　087

第五章　萌少女四肢绘制技法　105

手臂的绘制　106
手部的绘制与动态　111
腿部的线条与绘制　117
脚部的绘制　119
脚部的绘制与扭转　124

CONTENTS 目录

第六章　萌少女身体绘制技法 129

身体绘制基本步骤与特点……130
身体绘制技巧……132
身体的正面、侧面、背面……132
躯干的扭转变化……135
身体动态掌握技巧……141

第七章　萌少女的动态姿势绘制 145

趴下的姿态……146
站立姿态……150
力量型萌少女……150
清纯型萌少女……153
稳重型萌少女……156
腼腆型萌少女……158
帅气型萌少女……161
可爱型萌少女……163
战斗姿态……165
盘腿坐姿……174
躺卧姿态……176
坐姿……181
双人组合……186
多人组合……191

第八章　萌少女的动态掌握……194

攻击……195
奔跑……199
跳跃……201
伸展……208
柔韧性……212
临摹图集……214

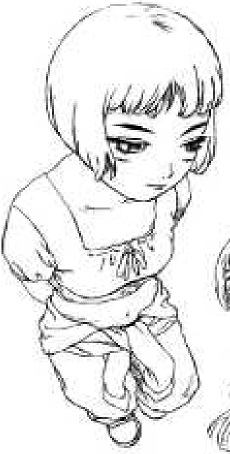
第一章 萌少女比例结构

人物造型是动画作品中非常重要的组成部分和呈现载体。所以，人物角色的绘制方法可以说是至关重要。其中，萌少女角色在动画中出现的频率是非常高的，而且角色性[illegible]。如果想要让角色生动活跃，想让笔下的萌少女活泼可爱，就一定要对人体的结构清楚明了。

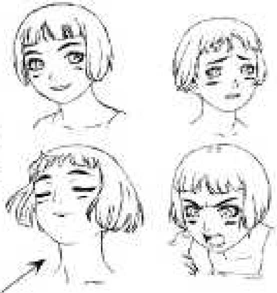
萌少女的体态纤细，可爱自然，[illegible]。[illegible]便是动画中的萌少女。

萌少女特点分析

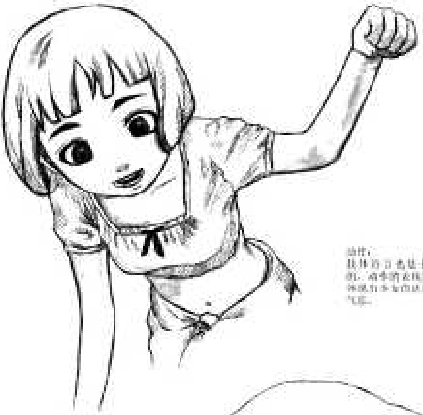
萌少女和普通少女的画面效果是不同的，素描强调的是人物的真实感和立体感，漫画则不同，漫画中表现的主要是人物的唯美感和线条感。萌少女是漫画作品中的主体，少女的服装、表情、动作及神态对整部作品来说都是至关重要的。



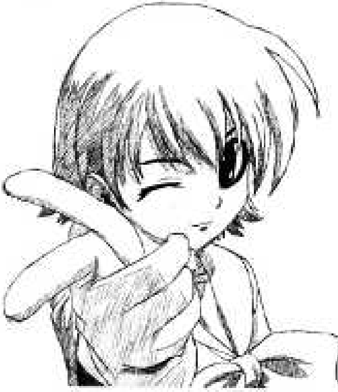
短发：
短发是萌少女中比较常见的发型，短发也体现出了少女的活泼和纯真感。



表情：
表情可以体现出少女的内心情感，无论开心还是伤心都能表现出来。



动作：
肢体的丰富是非常重要的，动作的表现要给角色带来很多的活泼和朝气。



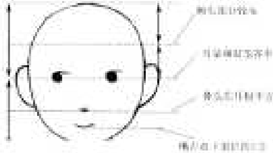
神态：
手部和关节是肢体流动性的基本依托，比例和结构关系的掌握在这里十分重要，只有灵活的肢体语言，才能使这个少女个性鲜明。

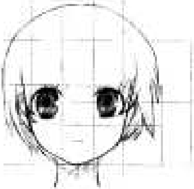
比例特点与划分

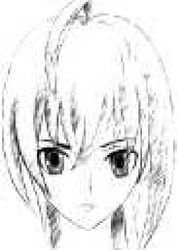
[illegible]

脸部比例与特点

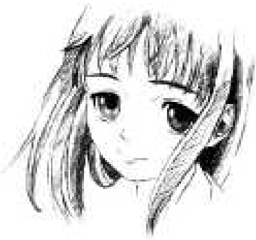
[illegible]





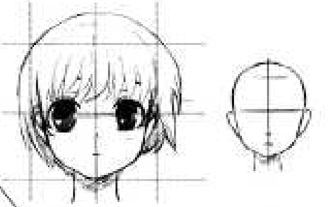


[illegible]

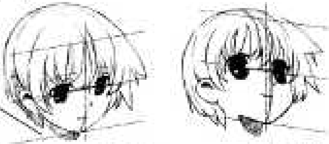


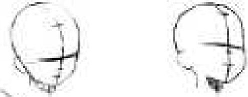
[illegible]

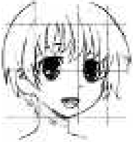
受到头部运动的影响，头发就不能保持固定的模式和方向，而是随着头部运动的变化而改变。

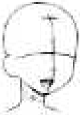


使用带弧度的线条划分出五官的大概位置，头面的发梢随头部运动而改变方向。

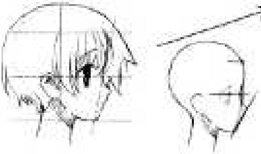




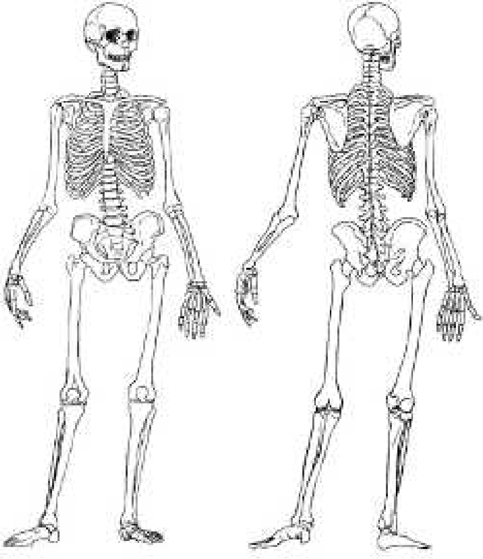




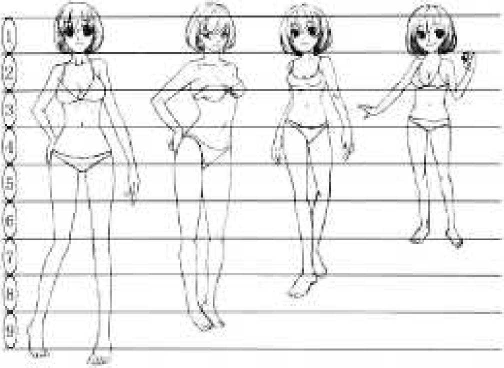
画正面和侧面时，头部的透视效果是不同的，从而造成比例发生变化。



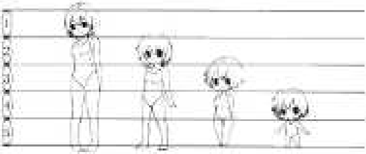
身体比例与划分



身体比例决定着人物的体型与动态美感。人体的骨骼构造是神奇且富有美感的，彻底了解骨骼的分布与构造是了解人体比例结构的关键。少女的体型并没有固定的审美标准，这是由个人不同的审美观念决定的。身体比例在萌系少女的绘画中占了很重要地位，对动态的表现及体态的勾勒起着决定性的作用。



各个年龄段及体型各不同，身体的比例也会发生改变。以头为单位，并以其为标准进行测试，由接近九头身到较小的六头身，拥有着不同的表现方式与手法。

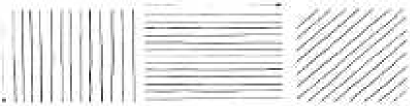


可爱及Q版的少女，比例就更需要缩短成娇小迷人，从五头身到两头身，表现出的也是不同的比例类型和特点。

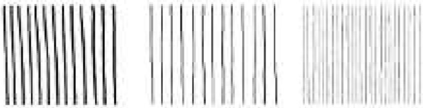
基础技法练习

线条的绘制与表现

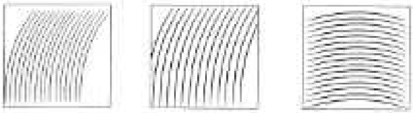
线条是能够表现少女性格和风格的结构，不同的排线方式和笔触能够表现出不同的阴影轮廓。线条的多样性和变化性也是十分突出的，线条决定着绘制少女的立体感和整体感。



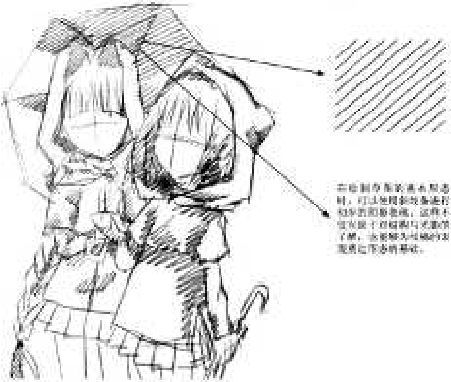
线条的方向决定了头发或衣物纹理的走向。线条的走向要根据头像及人物的结构和人物动作的运动轨迹，让画面更加生动。



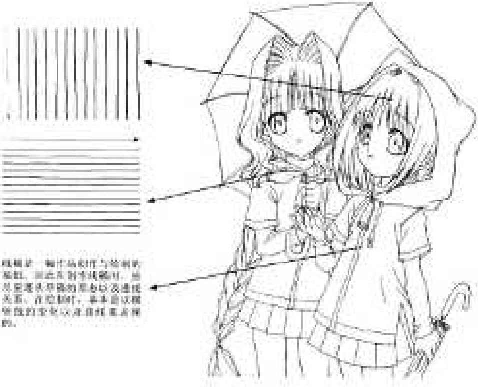
线条的粗细变化，能够增加人物体积的层次感，让画面更加丰满，在体现结构的同时更能使立体感增强，让人物不显单调。



富有变化的线条和圆润的笔触能够使画面富有变化性，看起来也更为柔和精致。萌少女的体态和线条更为柔美。

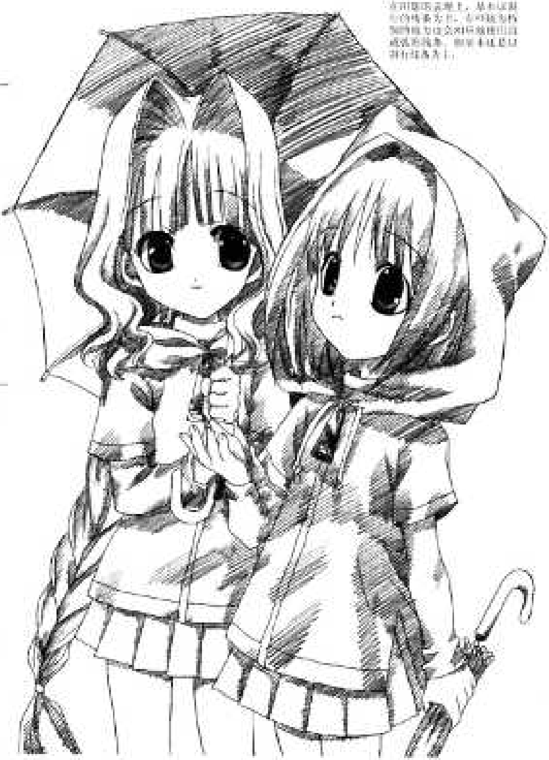


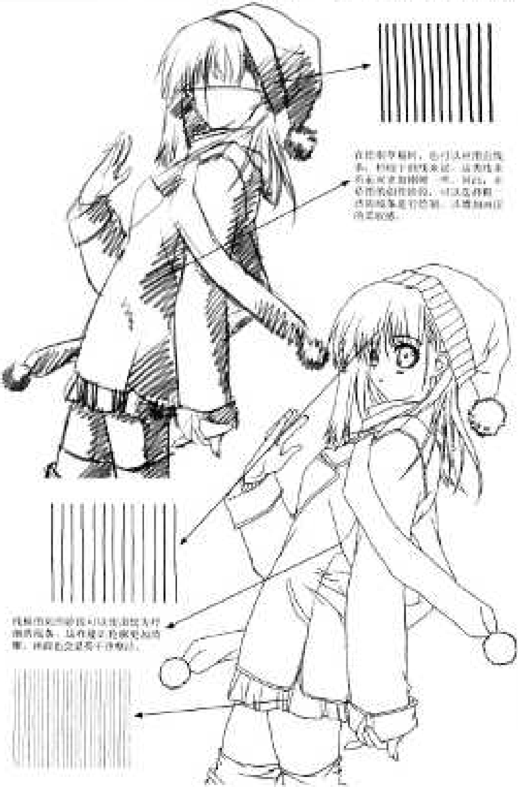
在绘制草图需要添加阴影时，可以使用斜线条进行绘制的阴影表现，这样不仅可以加强了明暗与光影的了解，也能够为绘画的后期奠定良好的基础。



线稿是一幅作品制作与绘制的基础，而在绘制草图线稿时，还要注意草图的形态以及透视关系。在绘制时，基本都以线条线的变化来表现线稿美感的。

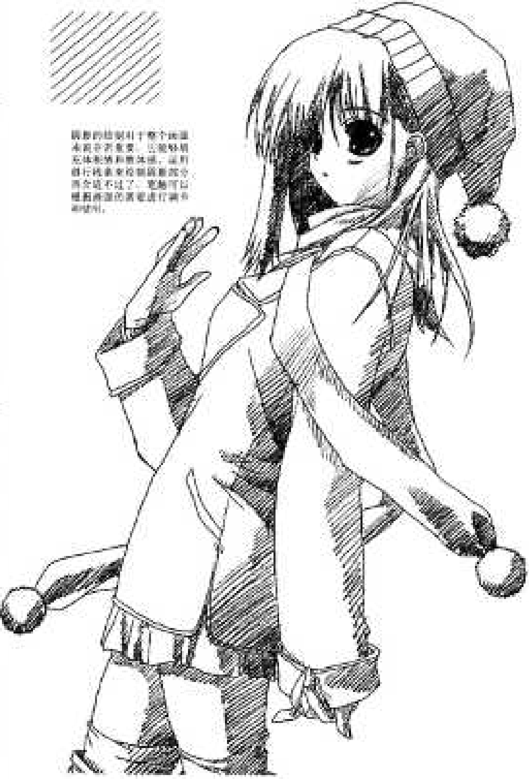
[illegible]





在绘制草稿时，也可以画出直线条，[illegible]由于排线较长，这类线条若末尾[illegible]一些，同样，在处理[illegible]的时候，可以选择[illegible]些的线条进行绘制，[illegible]的柔软感。

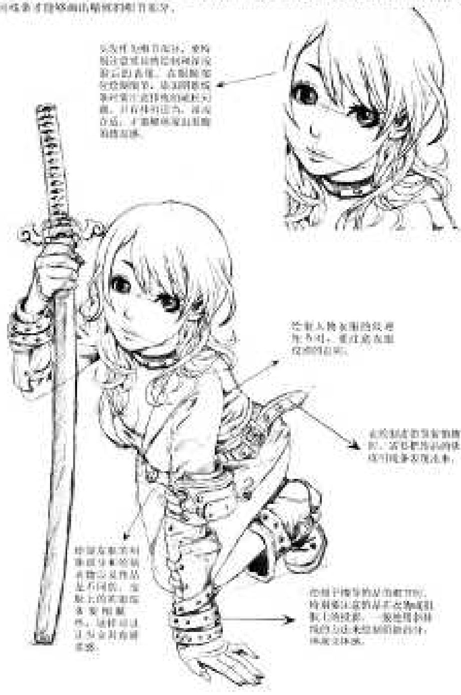
线条的起笔收笔可以先画出较长的细线条，这样能更好的[illegible]，画面也会显得干净整洁。



[illegible]

细节的表现与掌握

在绘制少女时，细节的绘制十分重要，细节主要有画面的精细度，脸部精致的五官和装饰物等。起到体现出画面的干净透彻的效果。如何掌握细节的绘制就成了绘画的练习与把握，只有灵活地运用才能够画出精致的细节效果。



[illegible]

[illegible]

[illegible]

[illegible]

[illegible]

第二章　漫画萌少女的绘制

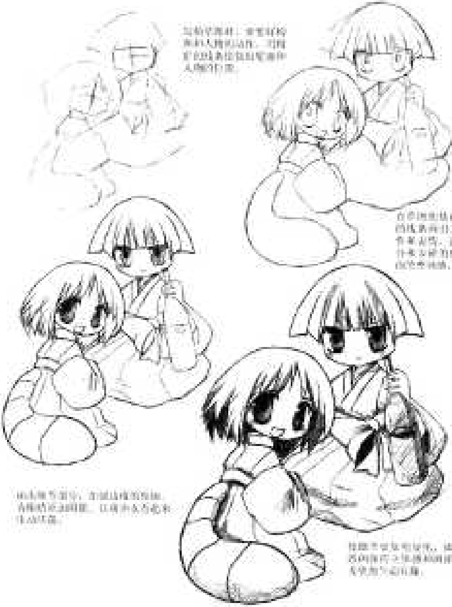
漫画萌少女的绘制与表现着重于五官、发型、表情及动态，对于人物的[illegible]。

少女在[illegible]人物的一大特点，在绘制时根据人物的[illegible]，注意少女的身体表现[illegible]。

漫画萌少女有不同的风格和特点，针对这些特点，[illegible]不同画风的萌少女形象，如偏向于写实的风格、Q版风格、可爱风格、华丽风格、唯美风格和幽默风格等。

Q版萌少女绘制特点

[illegible]

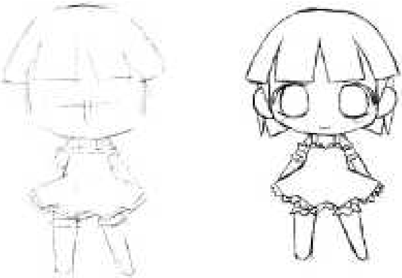


[illegible]

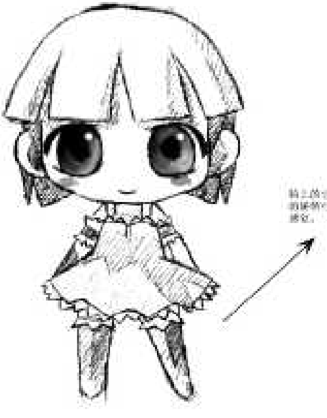
[illegible]

[illegible]

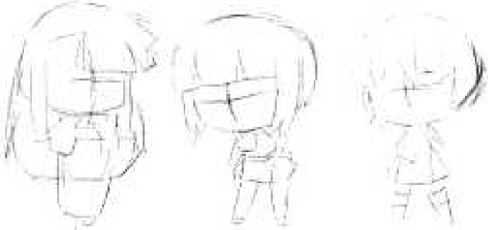
[illegible]



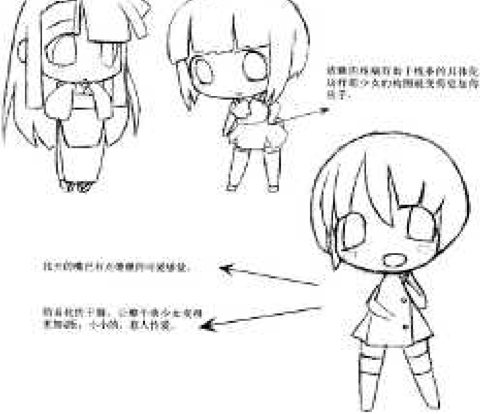
在草图的基础上，再进行整体勾线。萌少女的小裙子有很多花边，注意花边的细节，使之显得更加可爱。



脸上的小小红晕更能体现出萌少女的娇俏可爱，看看这个脸是否很萌。



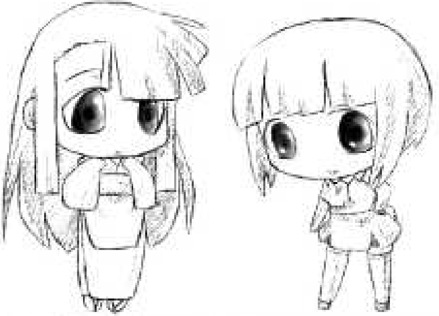
在底稿上作描线，从刘海的描画开始描画，线条可以重叠，但是，
萌少女外形的描线应该尽量明显。



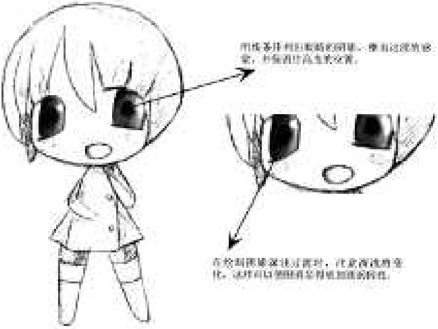
衣服的外侧要画上线条的立体化，
这样萌少女的肉肉感觉更加有些心
思了。

张开的嘴巴有点像糖果的可爱感觉。

袖子就挽成干脆，让整个萌少女变得
更加可爱，小小的，惹人怜爱。

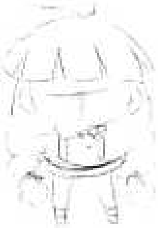


[illegible]时，少女[illegible]起来。二人的[illegible]，使画面[illegible]活泼。
[illegible]时，[illegible]。

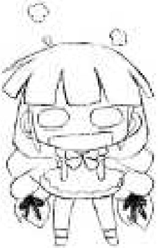


用线条排列出眼睛的[illegible]，使其过渡[illegible]感，并[illegible]高光的位置。

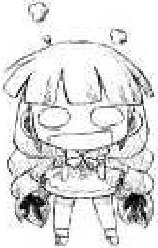
在绘制[illegible]时，注意深浅的变化，这样可以[illegible]。



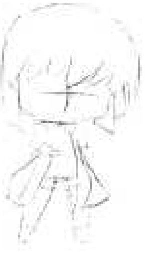
画出头发的大概形状，标出袖子的两侧走向。



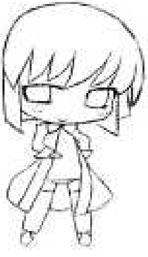
确定线稿后，画出各部位的细节，使萌少女看起来更加可爱。



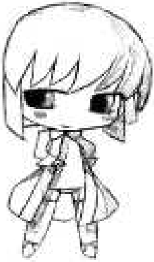
绘制阴影，为了加强人物的立体感，在上方画出符合气氛的小效果。



在绘制草稿时，注意动作的幅度和衣服的动态。



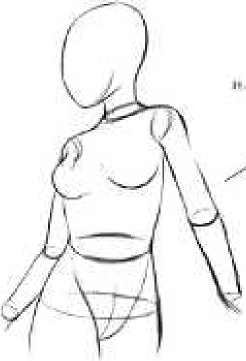
用线条勾勒出少女的整体轮廓。



完成阴影的绘制，在脸上加点上可爱的眼睛和腮红。

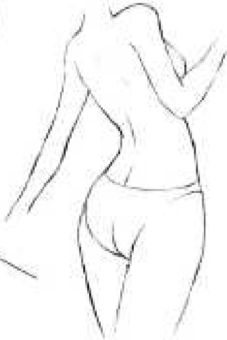
漫画萌少女绘制特点

形体是表现少女特点的重要因素。少女具有柔软的曲线和体态，躯体的种种线条要能体现出身体的柔美和少女的特点。

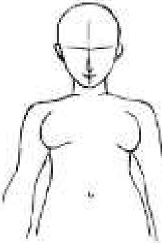


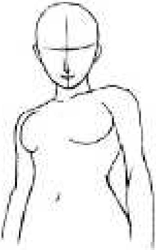
身体到转折，不仅仅只是腰部曲线的扭转，肩部、手臂、胯部也会对存在做相应变动。

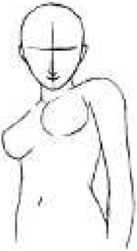
创作漫画萌少女时，要特别注意腰部和臀部的曲线，这些曲线会让少女形象的线条具有律动感，并且它们也是展现女性体态柔美的重要条件。



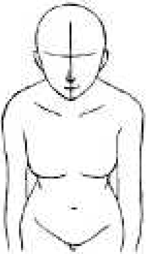
在不同的透视和不同动作的影响下，身体的形体的线条也是不断变化的。在俯视、仰视、侧身（全侧、半侧）等不同的情况下，形体的展示因环境变化而变化。

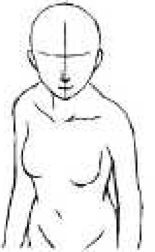


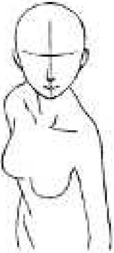


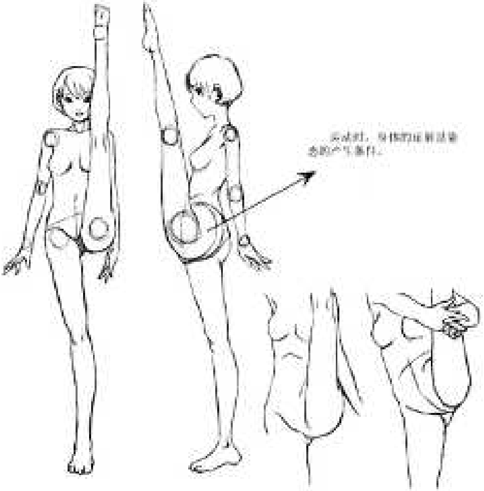


在俯视与仰视中，身体整体的变化通过线条的拉伸与收缩来表现。线条在变化的过程中是有强度区别的，正是由于线条的表现差异才体现出了体型的美感。



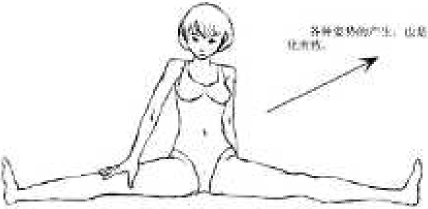




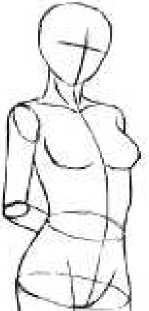


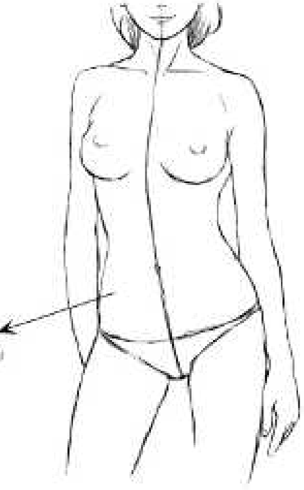
运动时，身体的运动是姿态的产生条件。

四肢和躯干的配合是完成一系列动作的条件，动态越复杂，四肢的协调性要求就越高。



各种姿势的产生，也是形体的变化所致。

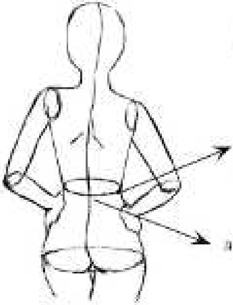




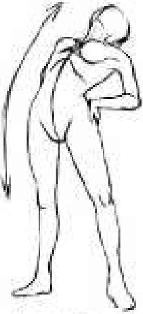
不仅仅存在于运动中，静态的身体展示也具有另一种美感。

在绘画萌少女的创作中，一定要注意曲线性和流畅性。

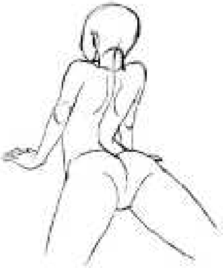
曲线作出的身体的柔软感和线条感，流畅性则控制线条的走向性。



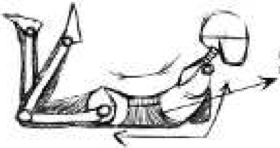
身体的关节是整个躯干的支架。



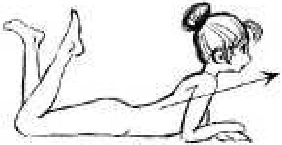
上身时要注意肩手和下胯，不能和腿运于躯干的方向，要让线条看起来柔和。



背部曲线是少女体型的重要特点。



从背部构造可以发现，运动时，身体的各部分不是单独运作，而是一体的。



少女身体的柔软是用线条来表现的。

第三章　萌少女头部绘制技法

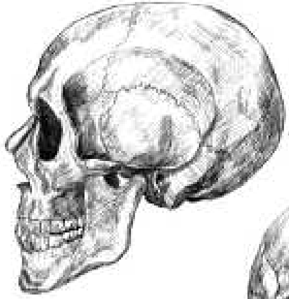
头部是展示少女表情与心境的一个窗口。漫画中的萌少女不仅拥有柔美的体型，更拥有可爱甜美的面部表情。

发型也是非常重要的一点，发型和发饰可以表现出萌少女的气质和性格特征，或华丽或可爱或清新。好的发型会使漫画的少女增添锦上添花的效果。

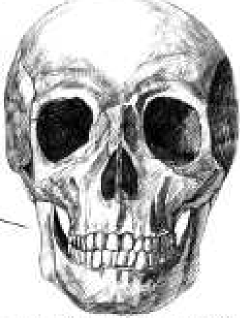
头部的基本绘制步骤

头部是内部头骨的坚固立体。

绘制头部时，首先要了解头部骨骼的比例划分，这样才能在其范围之内安排好各部位的位置与大致的五官及表情。



侧面的头骨，了解头骨和头部的区别，有助于正确地绘制出轮廓。



正面的头骨，观察五官在面部上所处的具体位置。

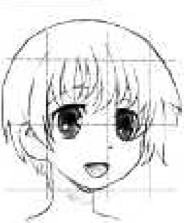
人物的外貌通常会影响其他人对其的第一印象。因此，在绘制初期着手分析时，五官的比例位置显得十分重要。

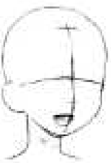
脸部的绘制技巧

[illegible]

五官的比例划分

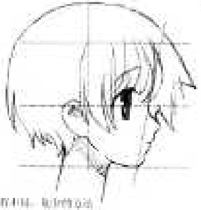
[illegible]

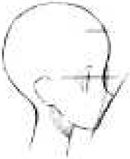




[illegible]

[illegible]



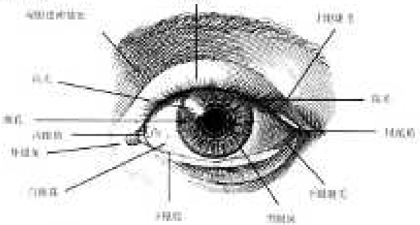


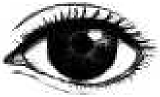
[illegible]

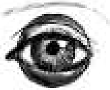
眼睛的绘制

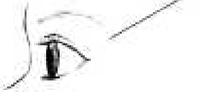
眼睛是心灵的窗户，由此可见眼睛对于一个人物来说何等重要。绘制漫画萌少女时更需要注意眼睛的表现与描绘。

眼睛的结构如下图所示。


上眼睑
上眼睑沟
高光
瞳孔
内眼角
睫毛
外眼角
下眼睑睫毛
虹膜
下眼睑

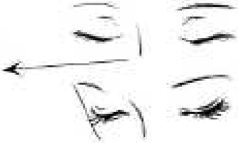


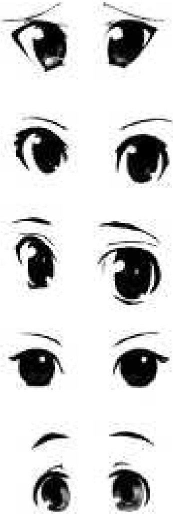




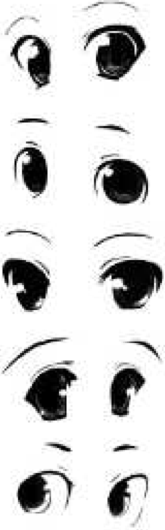
根据人物性格、脸型、发型的不同，要搭配不同的眼睛形状和眼色形状。

根据人物在各种光景及剧情的需要，眼睛需要变化出各种表情及形态，如开心、伤心的、闭眼的、睡觉的等，都是眼睛可以表达出的感情。





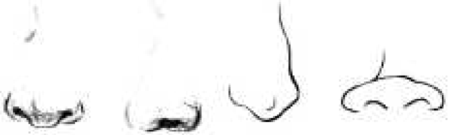
眼睛是心灵的窗户，少女漫画更是如此[illegible]。在绘制萌少女的眼睛时，需要注意眼睛[illegible]部分的描绘，这样，眼睛才会显得[illegible]。



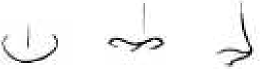
眼神的刻画是表现少女情感的重要方式，因此，把情感融入进眼神中是十分重要的。

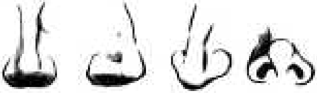
鼻子的绘制

鼻子靠阴影可以让线条显得更加有立体感，并且也可以使面部轮廓看起来更加清晰明了，让作品更有视觉感和立体感。



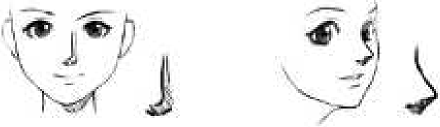
根据人物性格和绘画风格不同，鼻子的绘制方法也会相应地有所变化与改变。

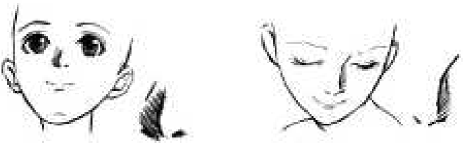




与写实素描的鼻型表现相比较，动漫里面鼻子的绘画简略了很多，很多表现细节都被省略或简化，会让初学者无从下手，所以请根据以下提示去做。

绘制鼻子时，应用简洁的线条勾出鼻子的轮廓，然后加以阴影，让鼻子看起来有立体感，并且不会削弱画面的一致性和协调感。

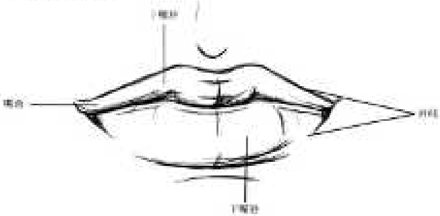


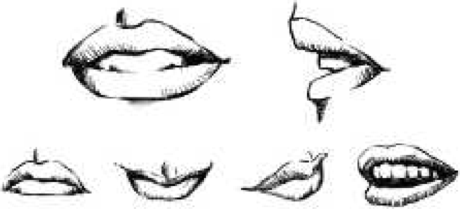


嘴的绘制

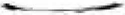
嘴在五官中也是至关重要的，和眼睛一样，嘴也是反映人物感情的重要媒介。人物感情的表达，通常都由嘴型直接呈现出来。

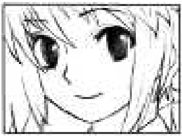
嘴的基本结构如下图所示。



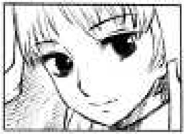


在不同角度、不同情景之下，嘴部形态也不是一成不变的。

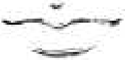


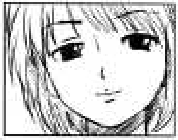


[illegible]

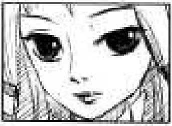


[illegible]

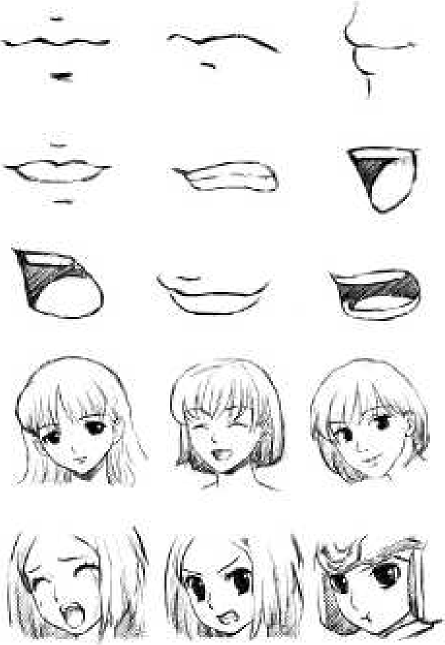




[illegible]



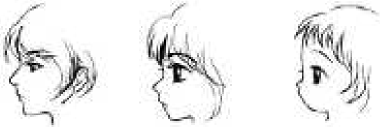
[illegible]



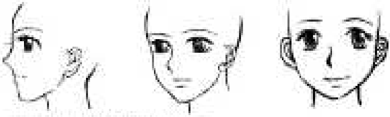
嘴型以及其动态变化，反映出了萌少女的各种心理变化和性格特征。

脸部轮廓的绘制

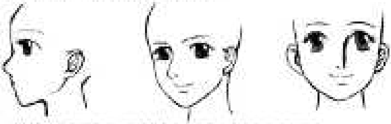
脸部轮廓是整个面部的重要组成部分，是所有面部五官的承载体。脸部轮廓的绘制，关系到萌少女绘制的成功与否，不同的脸型也会体现出萌少女的不同性格。



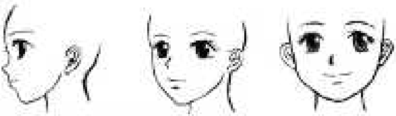
从成熟的结构来讲，萌少女面部的表现方式需要使用不同的技法来完成。



可以从3个不同的角度体现萌少女的气质。



不同角度的脸型轮廓，能够从各个面体现出萌少女的活泼可爱。

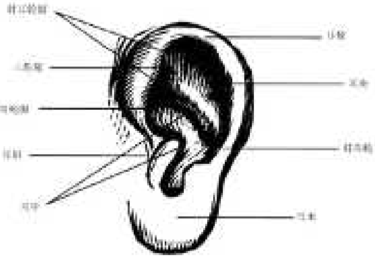


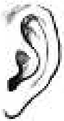
随着角度的变化，面部在运动变化的过程中体现出的轮廓也是不同的。

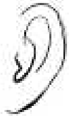
耳朵的绘制

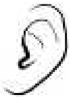
耳朵是画面中最不起眼的部分，在绘制萌系人物的过程中，经常被遗忘或省略，但学习耳朵的绘制也是必不可少的。耳朵不会有很大的变化性，根据画面的人物角度和[illegible]部分一般都是通过耳朵形态的变化体现出来的。

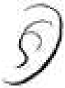
耳朵的基本结构如下图所示。

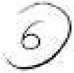

对耳轮脚
三角窝
耳轮脚
耳屏
耳甲
耳轮
耳舟
对耳轮
耳垂



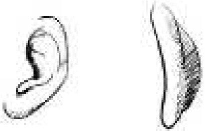






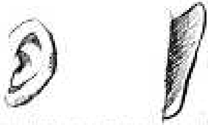


在绘制萌系的过程中，耳朵的画法已经慢慢简化，有时甚至只用轮廓去表达，甚至省略。



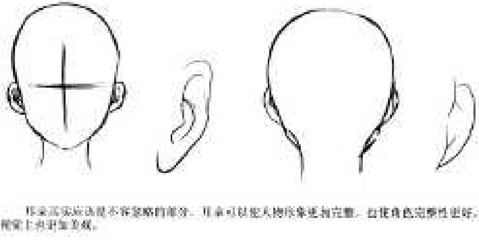
耳朵的侧面和背面表现形式是不同的。

视觉上显得成熟的女性，耳朵的绘画应该绘制得精细一些，这样可以与整个画面的风格贴近。

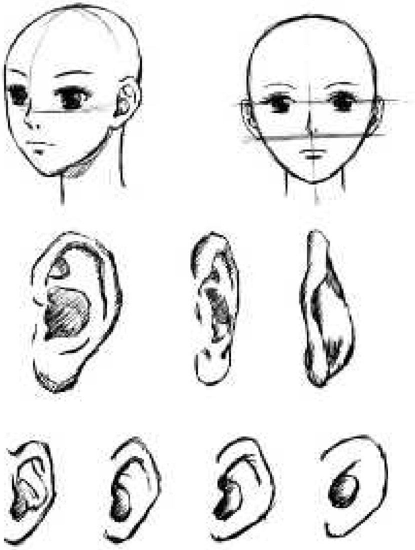


耳朵侧面和背面阴影的方向与画法的不一样。

视觉上显得小巧可爱的女性，耳朵应该绘制得简略一些，纹路也可以省略一些，这样不会让人感到太写实的感觉。



耳朵其实应该是不容忽略的部分，耳朵可以使人物形象更加完整，也使角色完整性更好，视觉上也更加美观。



不同角度的耳朵有不同的画法，其阴影的画法与朝向也是完全不同的，不同的[illegible]少[illegible]，且耳朵的形状也是不同的。

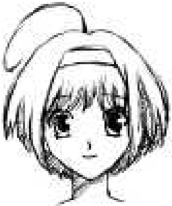
头发的绘制

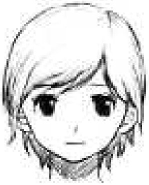
头发是漫画中表现萌少女的特色部分之一。不同的发型展示了萌少女不同的性格，带给人的感觉也是不同的。

短发的绘制

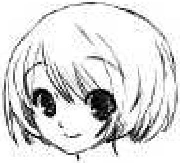
短发会让萌少女看起来更加精致可爱，看起来更加帅气。短发能够表现出活力、有朝气的一面，让萌少女更具有亲和力。

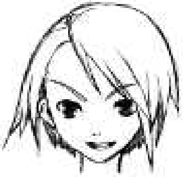
特别的造型表现出可爱，给人的是活泼清爽的感觉。

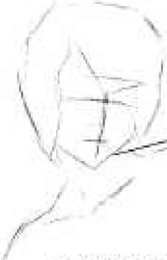




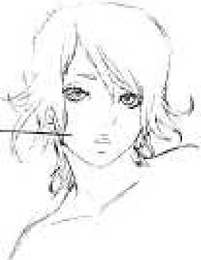
不同的短发造型，能够体现出不同的性格特点。



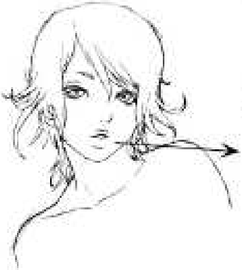




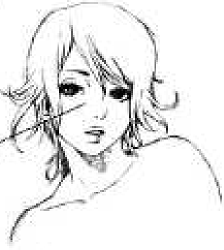
先打出草稿，线条大胆一些，将她的大轮廓描出大概形态来。



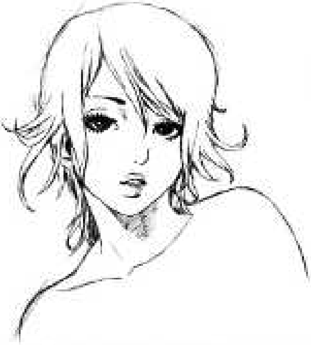
然后开始在草稿上画出五官。



让线条看起来更加清晰一些。

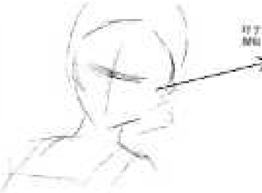


细画眼睛，让画中女孩有女性味。

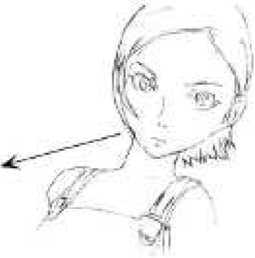


让头发微微卷曲，嘴唇略厚一些，微卷的短发会使萌少女看起来有一点小小的妩媚与成熟。

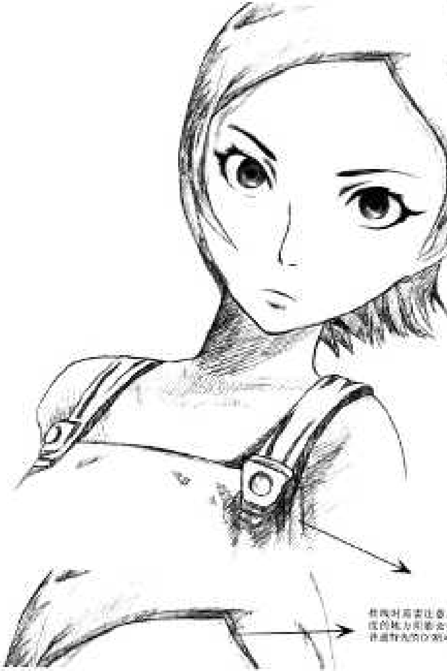
微卷的短发，可以让萌少女从清纯中脱离出来，显得成熟且更有诱惑力。



对于蓬松的短发，在画草图时注意前额刘海翘起一些，这样会让萌少女显得俏皮。



在画出短发萌少女的刘海时，需要注意刘海的走向分布均匀，这样才能保存头部的轮廓。

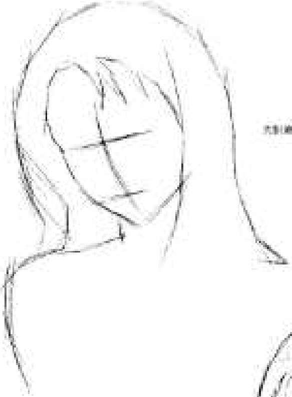


投影时需要注意，需要表现所在的地方阴影要稍深些，要和其他部分的区域区分开。

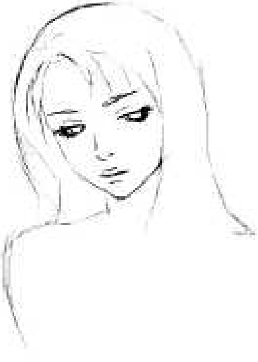
画线的加深以层面的结构为主，阴影部的主次一定要区分好。否则，头发不会具有立体感。层次分明的阴影能让头发看起来更凸显人物特色。

中长发的绘制

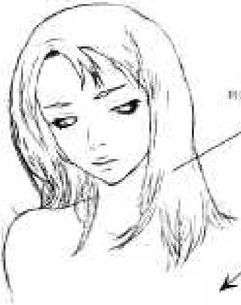
中长发的绘制是相当复杂的，头发的层次更多了，绘制阴影时也增加了较大的难度。但中长发能让少女显得婀娜多姿，更具有女性的柔美感。



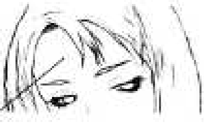
先勾画出草图，不需要的部分擦掉即可。



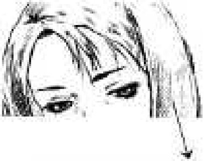
画出脸部五官，少女脸部要精致细腻，特别是眼毛部分需要加强。



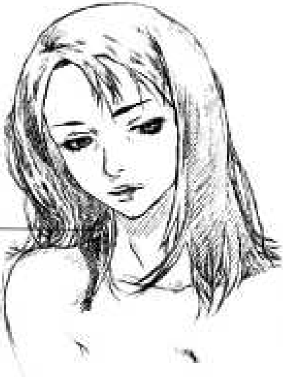
[illegible]

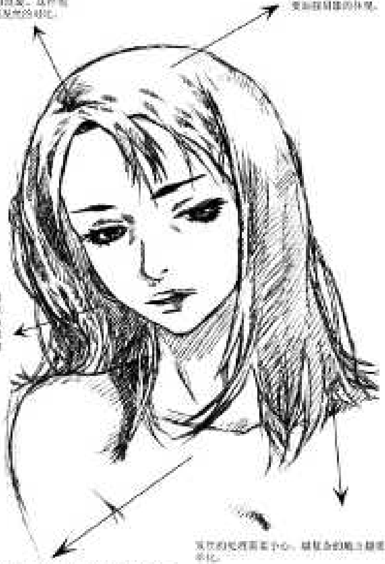


[illegible]



[illegible]



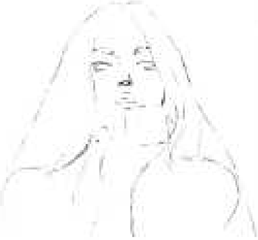


中长发相对来说难以表现，并不是因为其层次的复杂，难就难在发梢的处理。中长发的发梢和发丝显得很多，[illegible]的处理方法会造成一定的视觉混乱。

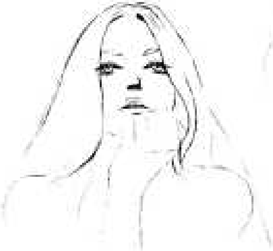
长发的绘制

长发是十分大众化的发型，但绘制长发时经常会出现一些问题，如怎样让头发看起来飘逸。其实，绘制长发并没有想象中那么困难。

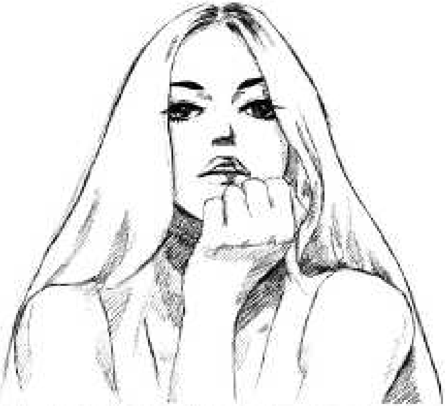
先要构思构图画出一个大概的形状，如柔顺的长发。



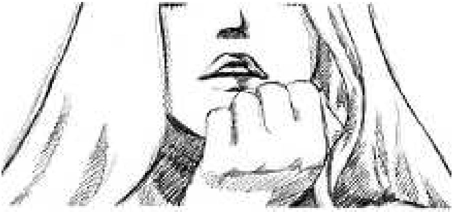
使用连贯性的线条如同行云流水般完成长发的绘制。连贯性的线条会让头发看起来更加柔顺。



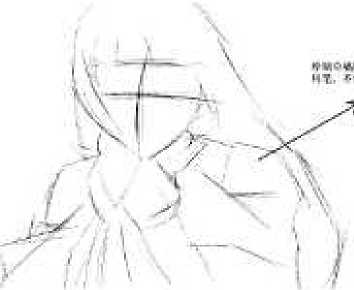
丰富美少女的动作和五官，画出表情，将头发的边缘加深。



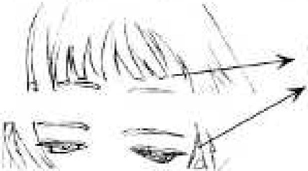
在部分地方添加阴影，增强画面的层次感，补充眼睛和耳部的阴影，让萌少女看起来更加灵动。在边缘部位的头发需要特别加深，使头发立体起来。



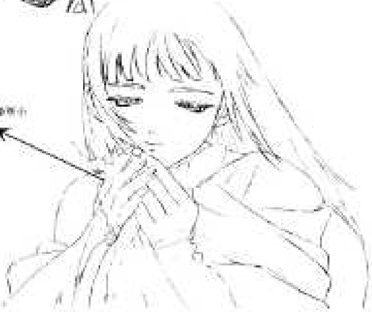
注意线条的粗细性，柔顺的头发表现起来总有一种飘逸感，但只要注意线条的运用，画起来也会很快就得心应手。



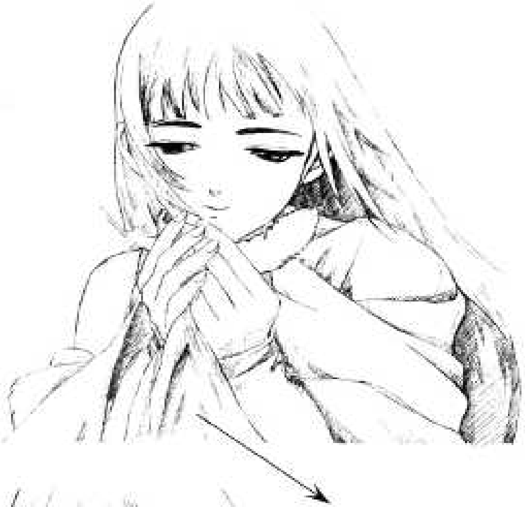
衣服的褶皱往往可以先用大概线条起笔，不要担心线条的杂乱。

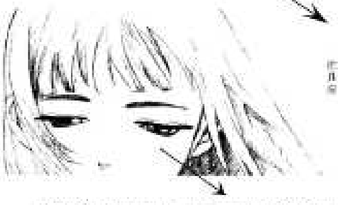


画眼睛时眼睛的线条，对于绘制温柔的大眼睛少女，笔触需要细腻一些，把不需要的多余线条擦除干净。



注意手的动作，不能忽略每个小的细节。





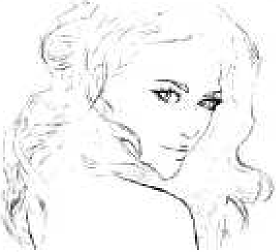
刘海部分要注意头发的疏密和弧线，其余的地方需要加深，留出的地方应该做好过渡来减淡。

眼睛部分需要特别注意睫毛和高光部分，温柔的萌少女需要柔和的眼神，只有这样才能衬托出飘逸的长发，也会使整个画面更加协调。

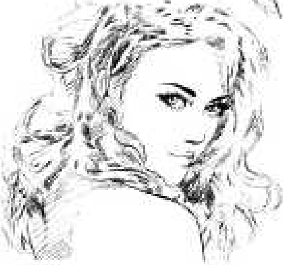
卷发的绘制

卷发在所有头发的绘制中是较有难度的。因为卷发的波浪感和层次感都非常明显，排线和画法方面就变得比较繁琐。

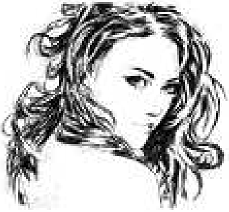
卷发也有草稿的绘制方法，首先打草底稿，然后随意画出轮廓就可以了。



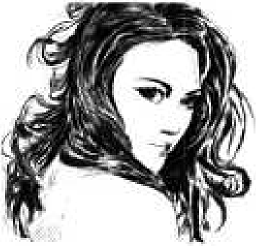
然后用线条画出五官，把边缘部分精细化，随意地画出大概的发丝。



在发丝与发丝相交的部分加上阴影，不用太注意细致过渡部分。



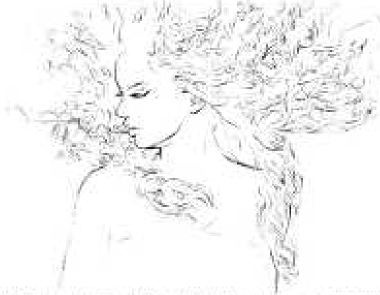
[illegible]



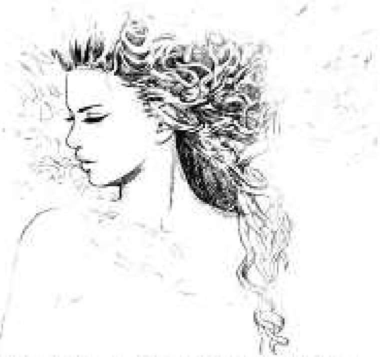
[illegible]

[illegible]，大大地减少了绘制卷发的难度，[illegible]

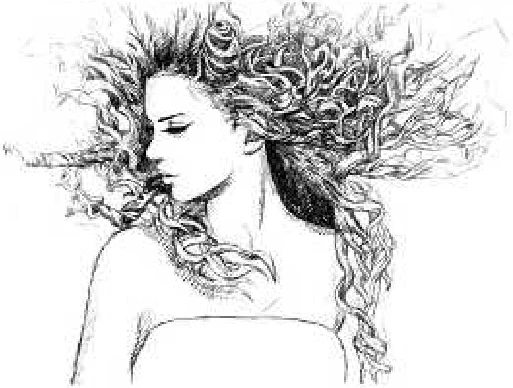
[illegible]



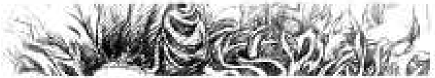
首先画出面部的表情与轮廓，然后将卷起的发丝的动态绘制出来，个别需要突出的发发应从体描绘。



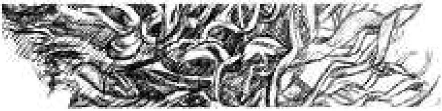
在卷发发丝的底部添加阴影，使发丝更加突出，加深阴影，而让轮廓部分更清晰。



扩大刻画面积，突出卷发细节，加强对比关系，使整个画面看上去更加生动，发丝层次感。



注意卷发的明暗部分。

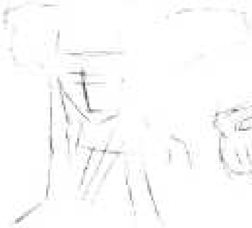


绘制卷发发丝缝隙的阴影，凸显卷发质感，使画面层次感更明显。

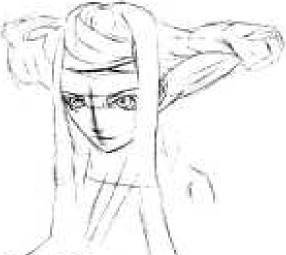
头发造型

头发并不是静止不动的，其也具有运动感和造型感，发型样式是非常多变化的，如辫子、发髻、发卷等，不同的造型会给人以不同的视觉感受，同时也会赋予人物不同的风格特点。

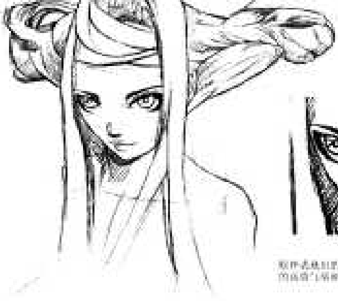
[illegible]

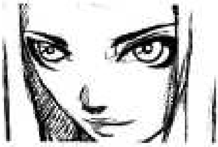


[illegible]

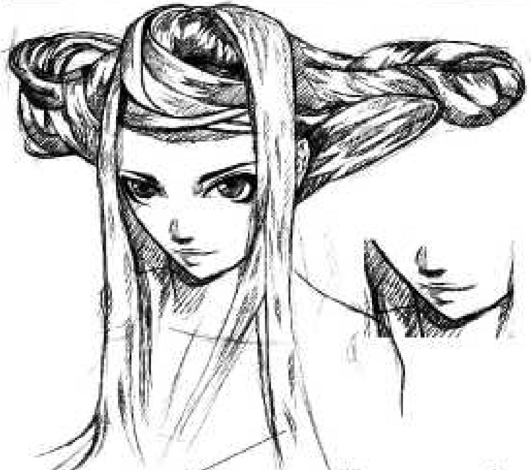


[illegible]

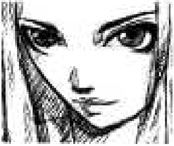


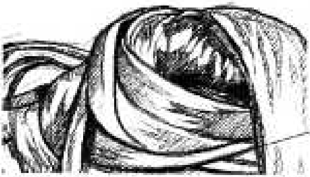


[illegible]

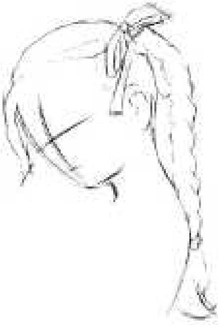


[illegible]

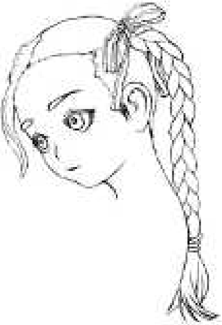




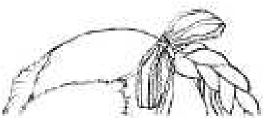
[illegible]



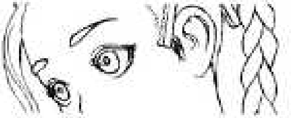
发辫是头发由两边梳开的发，表现形式，发辫要[illegible]的表达，可爱的少女形象。



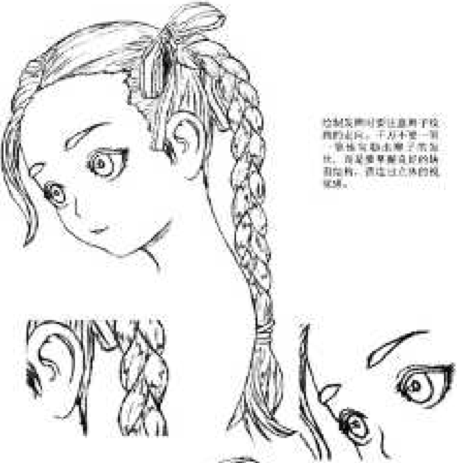
大大的眼睛、门牙形的刘毛，整体描绘了萌少女那迷人的脸庞。



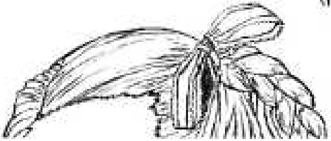
可爱的蝴蝶结头饰更增添了发辫的魅力。



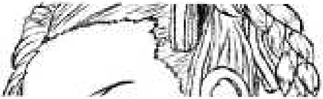
系上蝴蝶结的发辫让萌少女看起来更加有的可爱。



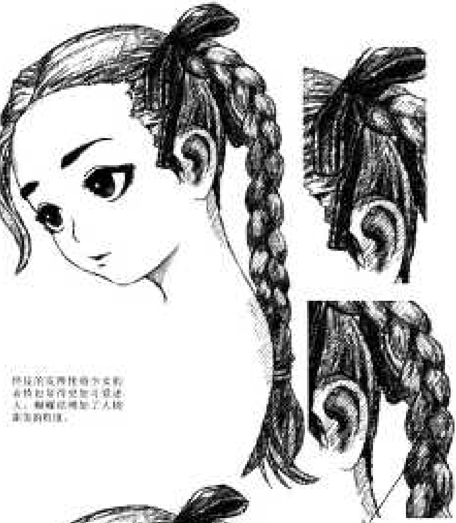
绘制发辫时要注意辫子纹理的走向。千万不要一笔一笔地勾勒出辫子的发丝，而是要掌握发丝的转折结构，表现出立体的视觉感。



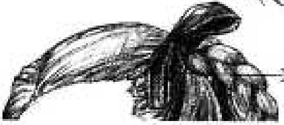
注意蝴蝶结的打结法，小巧的花结能让蝴蝶结看起来更具有精神。



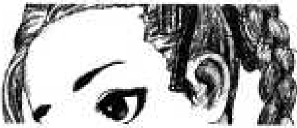
蝴蝶结对发丝的发辫起到束缚作用。



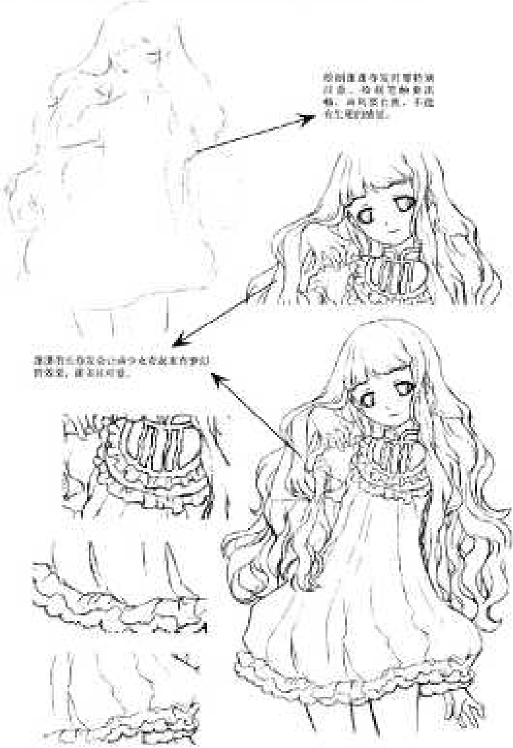
[illegible]



[illegible]

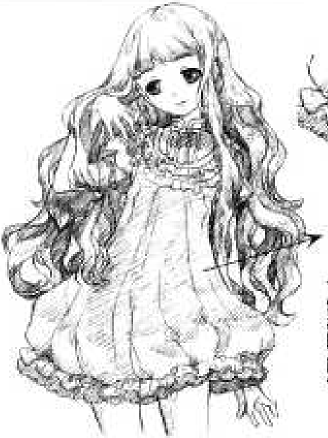


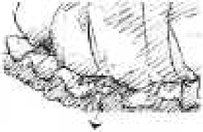
[illegible]



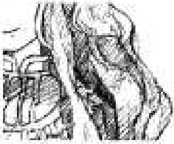
绘制蓬蓬条纹衬衫的领口部，绘制时要注意流畅，画的要仔细，不能有生硬的感觉。

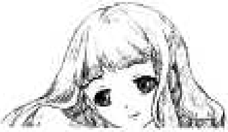
蓬蓬的公主裙会让萌少女看起来充满梦幻的感觉，非常可爱。

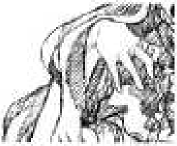


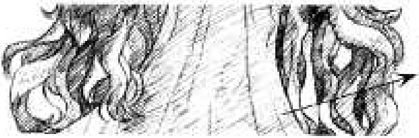


裙子的褶皱要注意层次和[illegible]，[illegible]整幅画的[illegible]。









衣服上的褶皱要柔和一些，注意大部分为曲线条，这样，褶皱部分就显得更加柔和。

第四章 萌少女头部动态造型

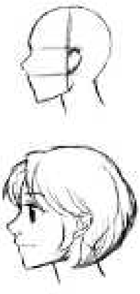
绘制漫画萌少女时，表现她们的头部动态是非常重要的，生动的造型可以[illegible]表现。头部的动态[illegible]。[illegible]各个角度的动态造型，[illegible]。

各种动态造型可以[illegible]萌少女的心情特征。在不同角度下，[illegible]、动态等，都可以[illegible]为漫画的[illegible]。

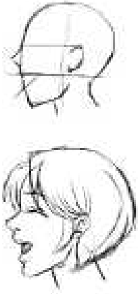
不同角度的头部绘制

头部的角度往往是具有变化性的，在不同的角度情况之下，头发、五官、颈部所呈现出的状态也是不同的。通过绘制不同角度的头部动态，可以掌握更多的萌少女的绘制技巧。

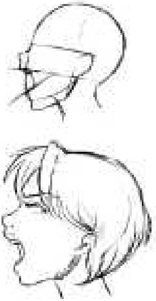
萌少女的面部表情千变万化，头部的角度变化性也是很多的，需要各种角度的练习，有助于掌握人物的运动规律和绘制方法。



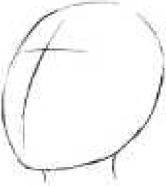
侧面平视时，面部比较平和，头发自然，头部没有任何运动的状态。



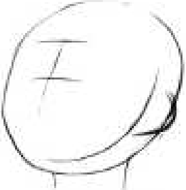
微抬头，下颌前伸，头部角度出现稍微向上的变化。



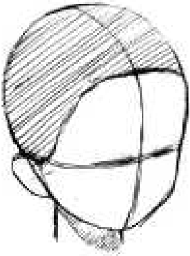
大幅仰头时，因为受到重力，头发会随着下垂，产生明显的角度变化。



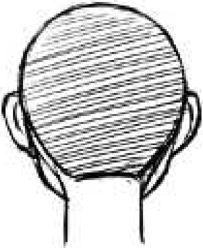
仰视时，[illegible]，要[illegible]。



俯视时[illegible]头[illegible]。



俯视时应注意头顶上方的[illegible]。[illegible]

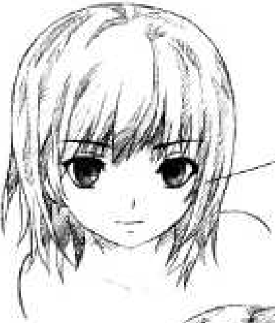


背面的角度一般[illegible]，[illegible]。[illegible]

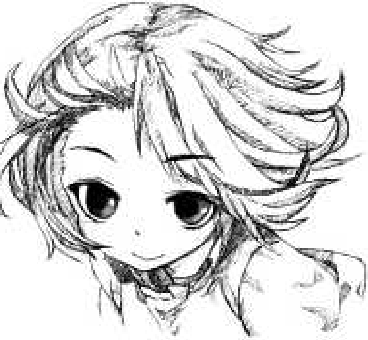
在绘制[illegible]，[illegible]。[illegible]

正面、侧面、半侧面

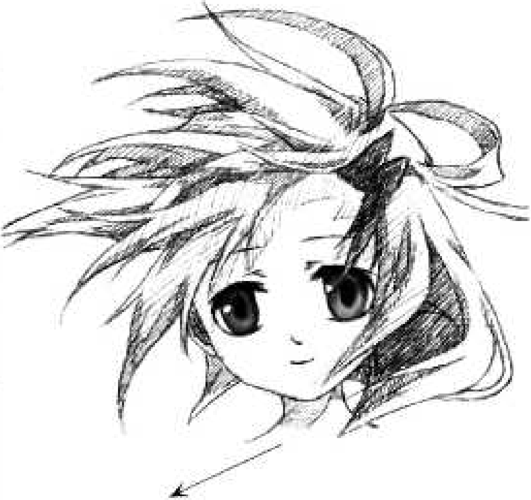
正面、侧面、半侧面的少女，其动态总是截然不同的，角度的不同，决定了少女头部动态的多样性。



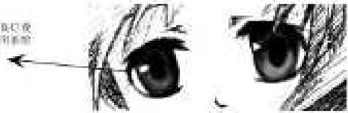
[illegible]



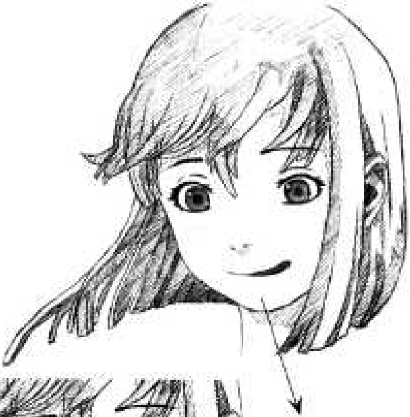
[illegible]

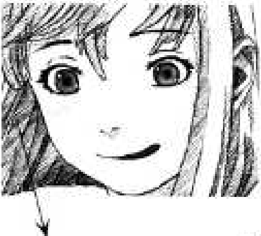


[illegible]



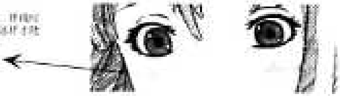
[illegible]

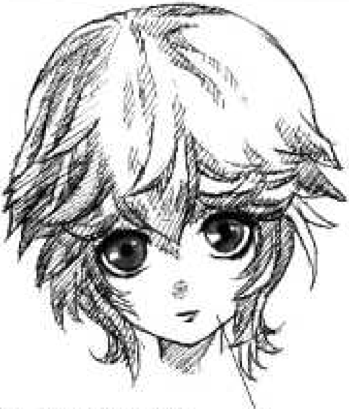


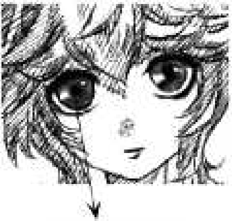


圆圆的眼睛透露出萌萌少女的神情，让人觉得单纯又可爱。

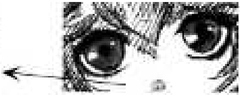
[illegible]



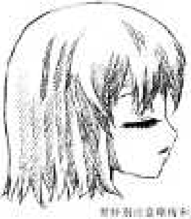




[illegible]

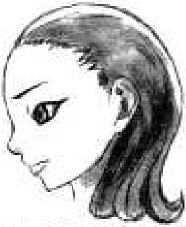


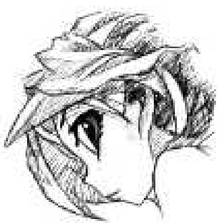
[illegible]

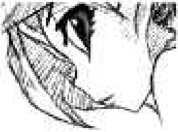


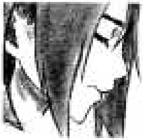
[illegible]

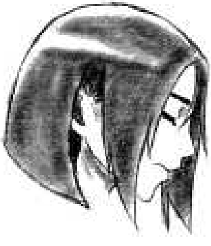
[illegible]

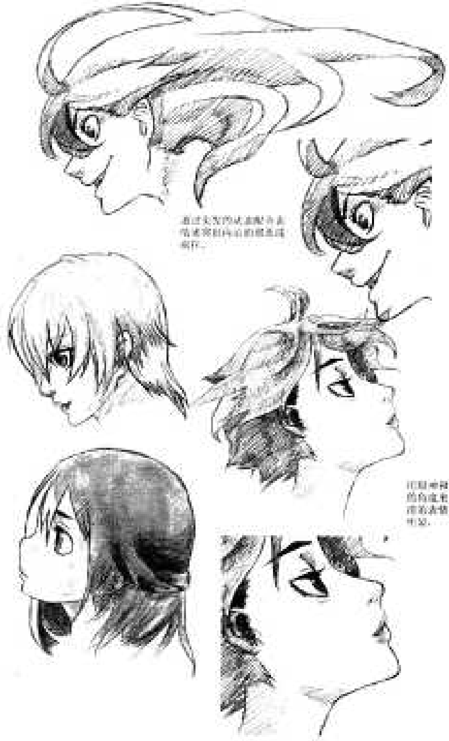






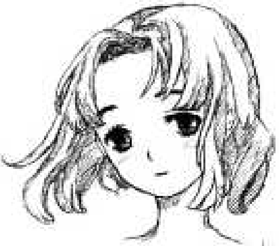


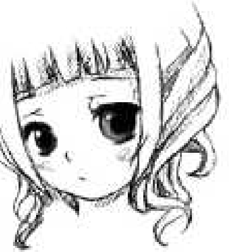




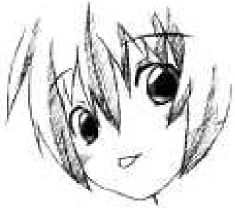
通过头发的[illegible]

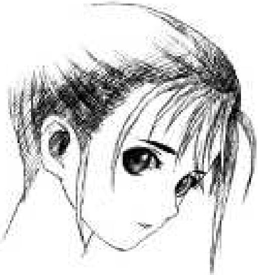
[illegible]

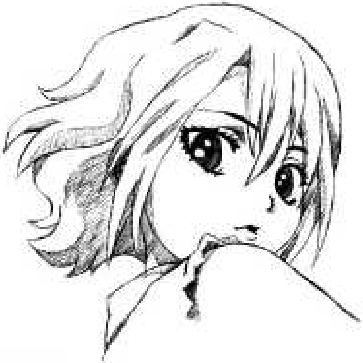




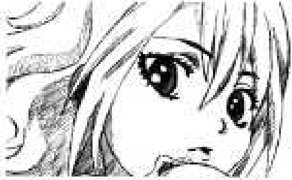
脸颊上的阴影可以使人物体现出害羞的感觉。头发的动态和头部的旋转让人物显得更加可爱。



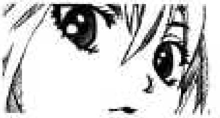




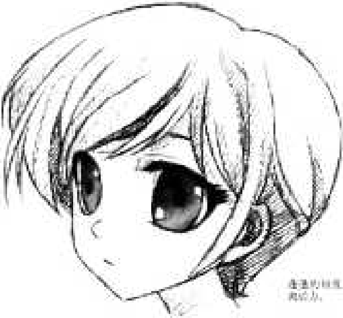
[illegible]头部的动态不只[illegible]头发的动态，同时也包括面部表情的动态。[illegible]带动作，[illegible]头部的动态更为明显。



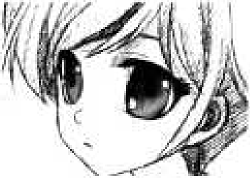
[illegible]



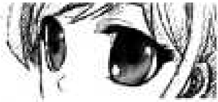
[illegible]看起来[illegible]。



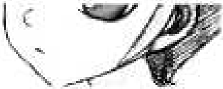
蓬蓬的短发，显得更为[illegible]的活力。



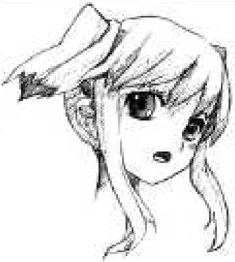
圆脸小巧的五官和清澈迷人的大眼睛，小巧的鼻子，嘴巴，显得非常可爱。

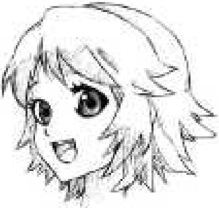


眼睛像小鹿那样一样清澈透明，体现出了人物的[illegible]性。

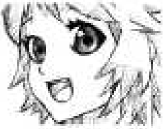


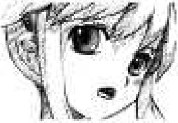
小巧的嘴巴表现人物性格内敛且柔顺，是可爱型的小女生。



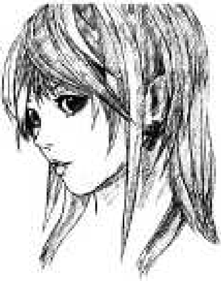


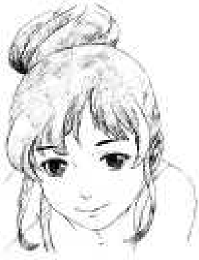
[illegible]





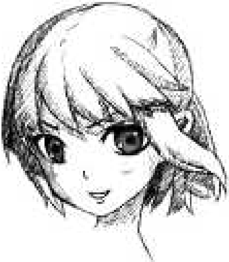
[illegible]



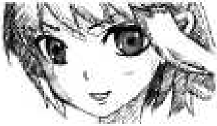


平视、仰视、俯视

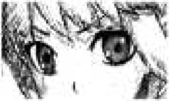
平视、仰视、俯视是不同的视觉角度，从人物角度来观察所处环境，视觉角度会不断改变。人物观察环境所用的角度，会因不同的人物而具有不同的绘制方法。



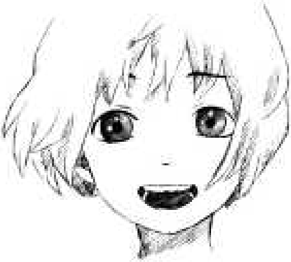
平视时，[illegible]

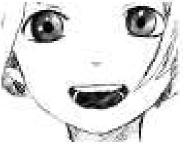


[illegible]



俯视是十分[illegible]

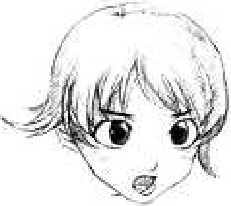


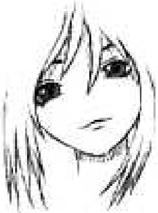


[illegible]是体现动态造型的关键。

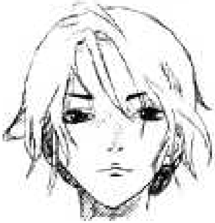
[illegible]

[illegible]



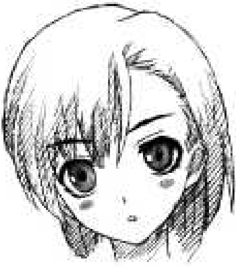


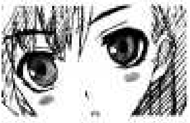
[illegible]



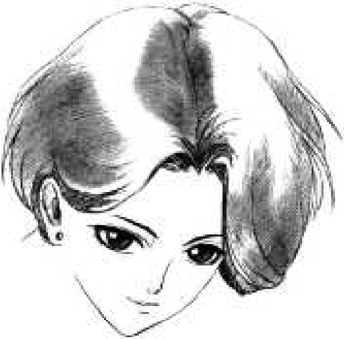
[illegible]

[illegible]



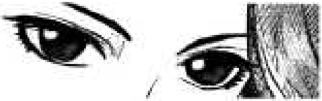


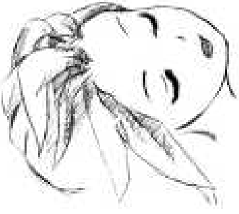
[illegible]



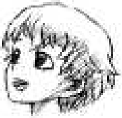
[illegible]

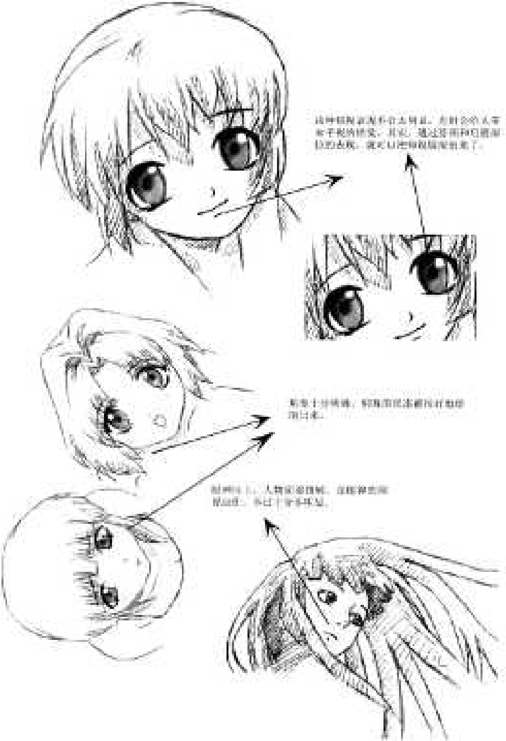
[illegible]





[illegible]

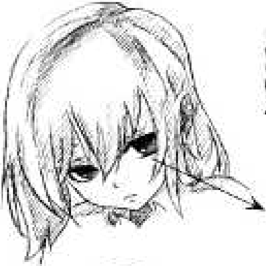


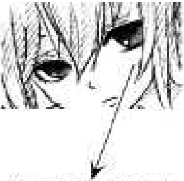


[illegible]

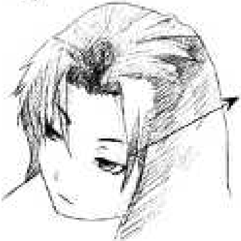
[illegible]

[illegible]



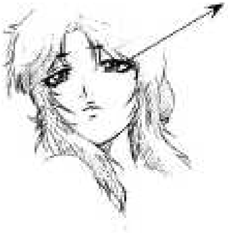


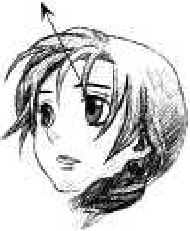
[illegible]

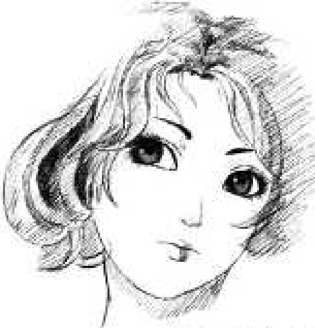


[illegible]

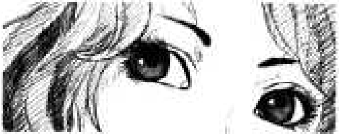
[illegible]





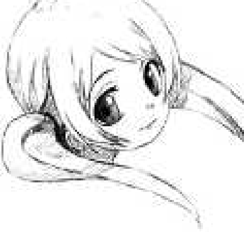


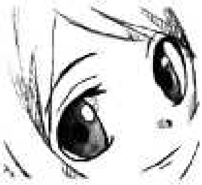
[illegible]

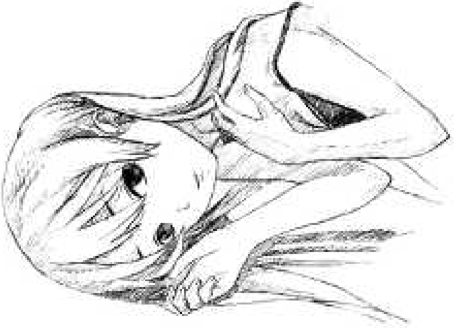


[illegible]

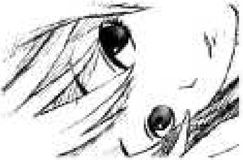
头部在人物动态中是很重要的部分，不仅能体现人物[illegible]情绪和动作，还能明确地表现出人物的内心世界。





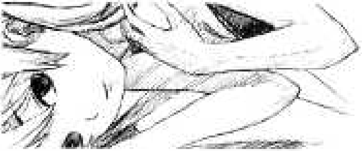


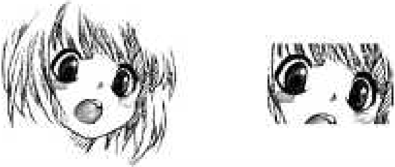
在躺姿态中的仰视动作会让读者感到眼神来表现于安逸，眼睛的神情能传达出人物想要表达的情感。



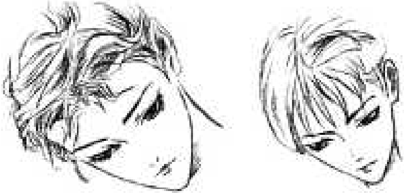
嘴部微微张开，会显出人物的平和。情感表达也完全表现在瞳孔上，因此眼睛是控制眼神重要。

眼睛在整张画面中占了主要位置，但是，眼睛的神情也给人物增加生动。

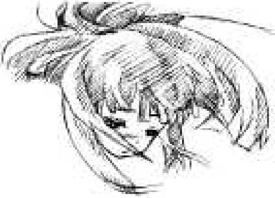




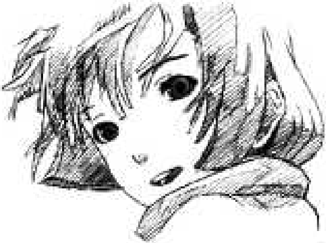
俏皮姿态也是容易表现的，重点还是表现在眼睛上，瞳孔的位置在绘制时需要注意，应该是略微靠下的，这样才能体现出俏皮的感觉。



头发的绘制也要注意发丝的走向和动态。头发对于丰富人物的动态造型，结合表情的动态会让人物具有特色性。



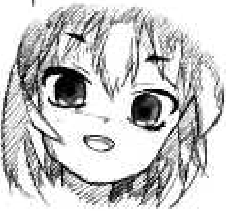
头发的动态配合表情的动态，多发会显得十分流畅和生动活泼。

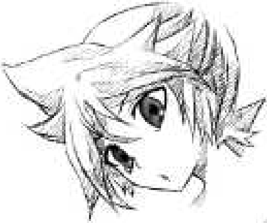


[illegible]

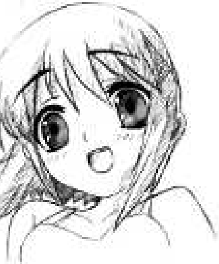
[illegible]

[illegible]

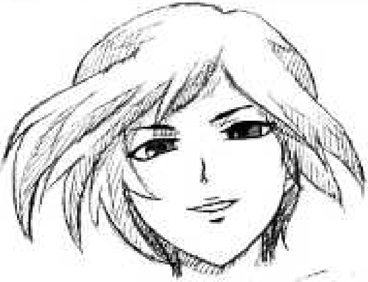




[illegible]

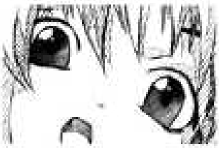


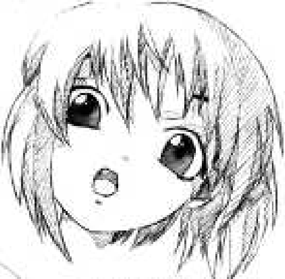
[illegible]



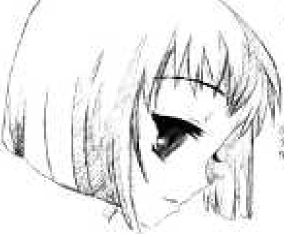
[illegible]

[illegible]





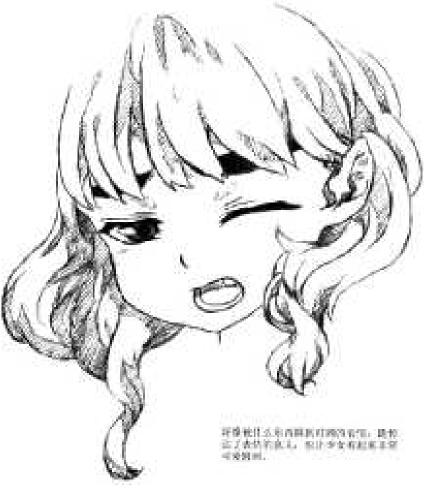
[illegible]



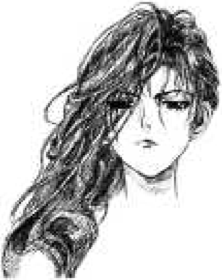
[illegible]

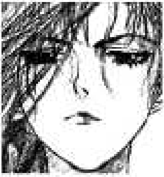
表情的绘制技法

情绪是表达的基础，情绪的表现一般都会集中在眼睛和嘴巴，作为人物自身表达的媒介，眼神的沟通和语言的交流是很重要的，"眼睛是心灵的窗户"，身体的肢体语言只是其次，日常的人际交流中如果缺少了眼神的沟通，将会变得非常困难，因此在表情的绘制过程中，眼睛的绘制就显得十分重要了。

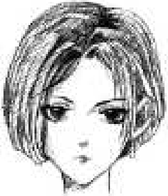


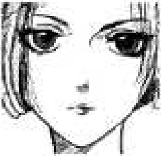
好像被什么有趣的事打动的表情，随着运了表情的张扬，似乎少女看起来非常可爱随和。



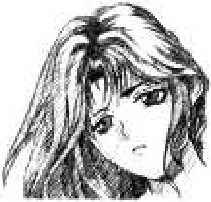


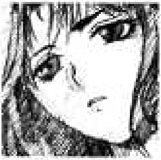
[illegible]



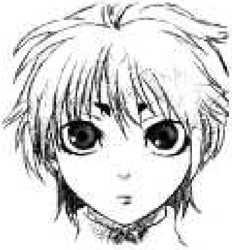


[illegible]



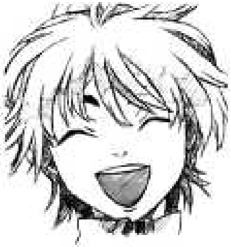


[illegible]



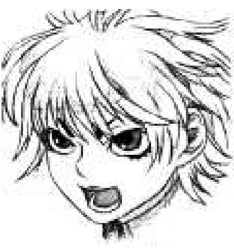
（无表情）

[illegible]



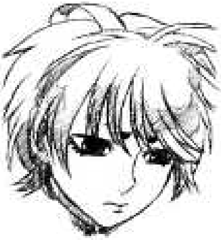
（大笑）

开心时露出的表情，且大笑的动态感较强。



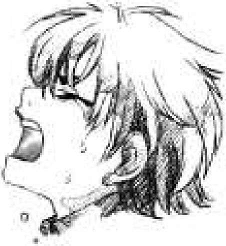
（愤怒）

[illegible]



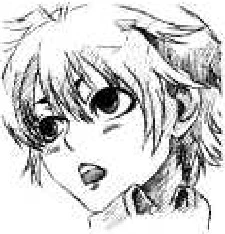
[illegible]

[illegible]



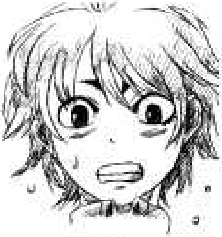
（哭泣）

[illegible]



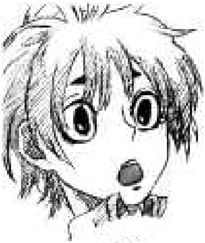
（羞涩）

[illegible]



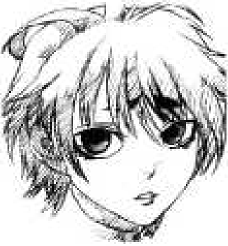
（紧张）

[illegible]



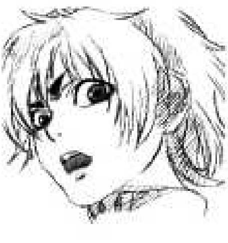
（惊讶）

[illegible]



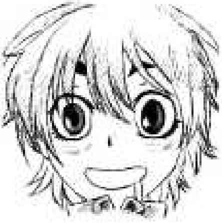
（[illegible]）

[illegible]



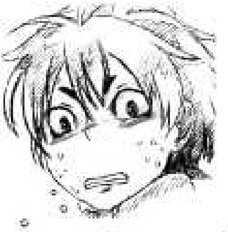
（[illegible]）

[illegible]



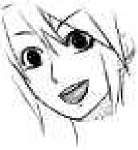
（[illegible]）

[illegible]



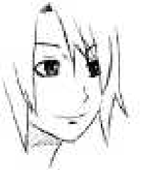
（[illegible]）

[illegible]



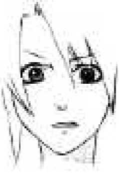
（喜）

看到喜欢的东西时表情会显得开心愉悦，挑眉时，眼睛也圆亮，脸庞的嘴角上扬。



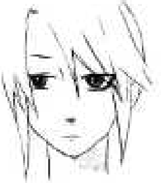
（乐）

微笑的表情寻常有内心的愉悦，将嘴角两边向上弯起，目光呈弧线型。



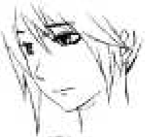
（怒）

看到不喜欢的人或东西会表现出愤怒的表情，双眉头紧皱，眼睛瞪圆，嘴巴微微张开，嘴角紧绷。



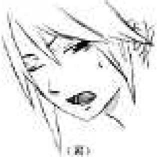
（寂寞）

孤单落寞时难免会让人陷入寂寞感觉，嘴角紧闭，轮廓眼睛的眉毛时间稍微平行下垂，整体表现出落寞。



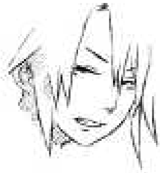
（哀）

当想起悲伤的事情时会感到伤心，眉头皱起，嘴角下垂。



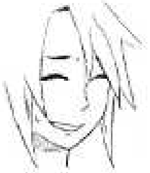
（惊）

看到东西突然出现时会表现出惊讶的表情，眼睛半睁半闭，嘴巴圆呈O字状张开，在脸颊上画出红晕。



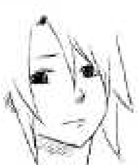
（羞）

[illegible]



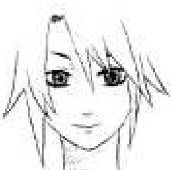
（苦笑）

苦笑看起来有几分无奈，有心酸想哭的笑容。眉毛下压，眼睛弯曲，嘴部两边的高度要大一些。



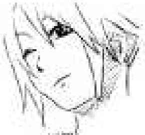
（羞涩）

羞涩表示害羞腼腆，难以开口的感觉。眼睛的方向是注视的地方；嘴唇头的高，眉尾下压。



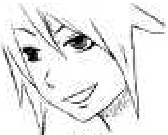
（微笑）

微笑看上去很文静、很安心舒服。眼睛睁大，嘴角上翘，嘴角一边向上勾起。



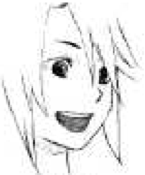
（困倦）

[illegible]



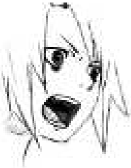
（嘲笑）

对他人不屑，嘲弄对方的笑容会让人有厌恶感。眼睛要给对方以压迫，嘴部两边的高度要偏大。



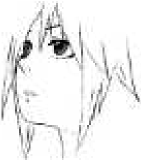
（惊喜）

看到喜欢的人或东西时，不讨意外的表现，在脸颊部位画出红晕的感觉，嘴巴呈半月形。



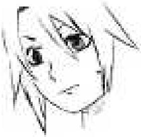
（大怒）

愤怒时产生的情绪，表情靠眼睛和嘴部的表达，眉头下压，眉尾翘高，呈斜形，嘴部张大。



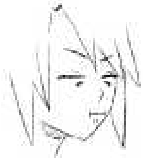
（仰望）

看到高处的东西时，抬头仰看时，注意下头部呈现透视形态，眼睛瞳孔要呈上视状。



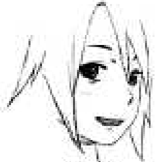
（藐视）

冷漠时对他人的漠视态度，藐视时内心的冷漠要表现出来，注意嘴角要歪，眼神冷淡，眼睛向下看。



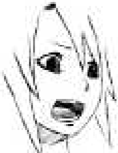
（觉得酸）

吃到酸的东西时，由味觉刺激所产生的表情，眼睛紧闭，眉头皱起，嘴巴紧缩。



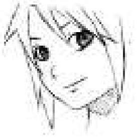
（尴尬的笑）

为缓解尴尬场面时所露出的笑容，眉毛要微弯下塌，眼神游离，嘴角不自然的弯起。



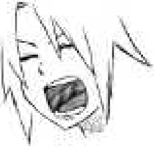
（呵斥）

呵斥是极为训斥或激愤的表情，[illegible]时的嘴巴张大开，眉头紧皱，瞳孔像[illegible]瞪了。



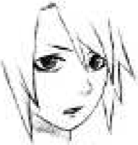
（微笑）

开心或满意时露出的神情，眉眼弯曲并且可爱，嘴角向上弯起，并且稍有些弯曲。



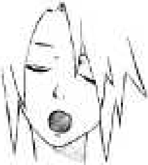
（喊叫）

大声喊叫，张大嘴巴是最有代表的表达方法。眼睛紧闭，眉毛翘起，嘴巴大张。



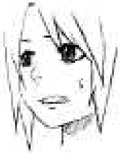
（注视）

目光认真地关注某事或某人，平静且注视的样子，嘴部闭合但微微张开，眼神犀利。



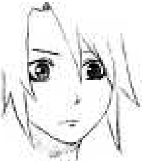
（唱歌）

唱歌时会有一种自我陶醉的样子，眼部柔和地闭着，眉毛下垂，嘴型为O形。



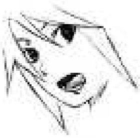
（犹豫）

在犹豫或者不敢做决定的事情时，会露出犹豫的神情，嘴巴半抿紧闭，眉毛一边下压，一边微微扬起。



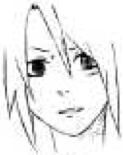
（愣住）

被吓到或惊讶时会露出愣住的神情，眼睛睁大，嘴巴微张。



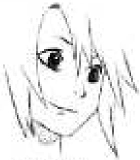
（反驳）

对别人的言语或行为感到不认同，起身反驳的神情，眉毛上扬，嘴角张开。



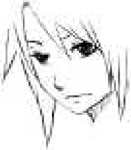
（不耐烦）

别人叙述与自己无关或根本没有任何兴趣的事情时会表现出不耐烦，眉头紧锁皱眉，嘴角紧抿。



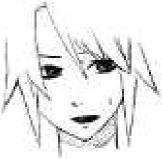
（伤心难过）

遭遇痛苦事情，伤心欲绝，有着委屈的样子，眼神恍惚，嘴角抿着上扬。



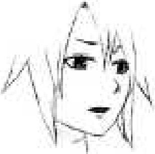
（生气）

对人对事产生了反感，流露出厌恶的神情，眼神冷漠，眉毛紧皱时，注意要轮廓一向，不要过于柔和。



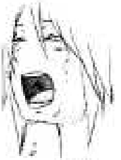
（迷惑）

对自己不确定的事，表现出内心里不安的不确定，眉头紧锁，眼神游移。



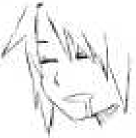
（同情）

看到可怜的人或动物，产生的怜悯情感，眼神表现为忧伤状况，嘴部微微张开，眉毛略有八字。



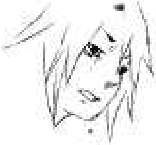
（大哭）

悲伤难以控制自己，内心非常痛苦，眉毛下垂，眼睛紧闭，嘴部张开，形成方形的嘴唇。



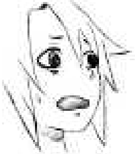
（害羞）

感到很尴尬，身体扭，脸部微人注目时，脸颊变得红扑扑，眉毛部分也变得无奈，在嘴角部分画出二道的线条。



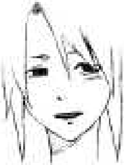
（吃惊）

意料难以想象之时，在瞬间心情的，眼睛大睁，嘴角微张，脸部呈现一瞬间的惊讶。



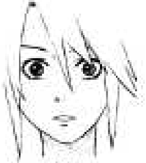
（头脑混乱）

脑子乱成一团，头部目眩时，眉毛呈八字形，眼睛放大，嘴巴以撅状表现。



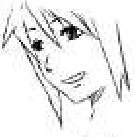
（喜爱的目光）

开心到达到极点，或者是因为某件喜事成功，眼部弯成弧形，眉毛平直而柔和，嘴角带点一些弧度。



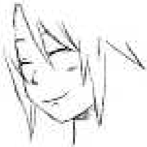
（吃惊）

看到或听到未想过的消息，让人显得难以相信，眼睛张大，瞳孔缩小，嘴巴微张。



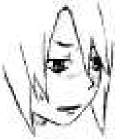
（抱歉）

对自己做的事情感到很抱歉，后悔时的表情，眉头微皱，嘴角微微往下一些。



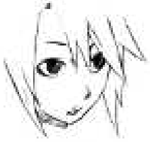
（满足）

得到想要的东西或者是吃到美味可口的食物，嘴角呈微向内弯，眼睛闭起并呈弓形，眉毛抬高。



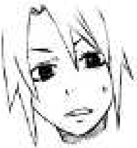
（不好意思）

看到很心仪东西，口袋的钱不够时会产生不好意思的感觉，如果脸部泛红，眉眼上扬，嘴巴闭平。



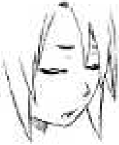
（向上看）

看上方的人或事物时的头部抬起，嘴部微张，瞳孔移至眼眶上方，表现出向上看的感觉。



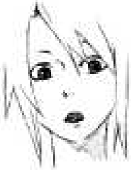
（紧张）

遇到重要事情发生时，不安紧张的表现，眉毛翘起，嘴巴紧抿，眼神专注，脸颊上出现汗滴。



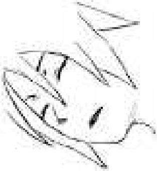
（松了一口气）

刚从紧张或者焦虑中舒缓过来时的表情，[illegible]眉头舒展，[illegible]眉毛向下垂，眼睛闭起，嘴唇微张。



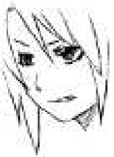
（向下看）

向下方看，[illegible]瞳孔向下，眉毛略高，嘴唇上唇呈弧线型，下唇较为[illegible]一些。



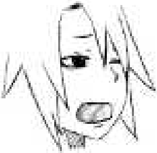
（睡着）

入睡后安心的表情，眼睛自然闭合，眉毛保持柔和。



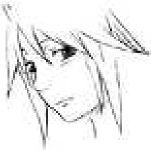
（不甘心）

[illegible]或想要得到的东西被[illegible]时产生的情绪，眉头下压，嘴角紧紧，眼神具有威胁性。



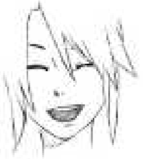
（打哈欠）

嘴张不已[illegible]，[illegible]的情况，嘴角张开，[illegible]，眉毛向上，[illegible]。



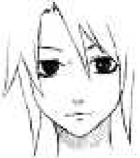
（哭完之后）

刚哭完后，脸颊红红，眼睛肿肿的表情，[illegible]，嘴角下撇，眉毛向下。



（开心）

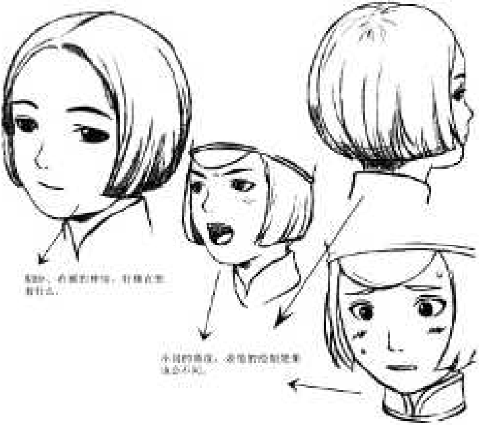
等到了期望的东西，开心雀跃的表情，嘴巴张开，嘴角向上呈现为弧形，内勾的眼睛都笑得眯起。



（冷静）

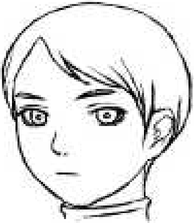
淡漠的表情，内心非常冷静，五官表情稳定，嘴部闭起，线条流畅且柔和，眼神平视。

表情是丰富多变的，能够通过表情表现出人物的内心世界和情感。情绪会随着环境的变化而变化，而表情又能够明确体现。因此，表情是人物刻画的基本组成部分，也是人际交流的重要媒介。

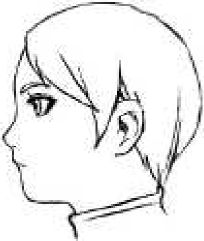


疑惑、若有所思的神情，好像在想些什么。

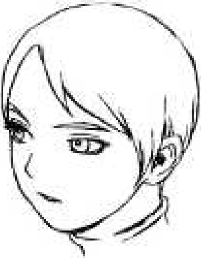
不同的角度，表情的绘制要求也会不同。



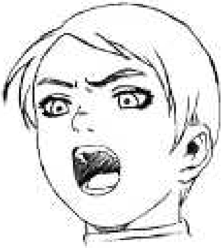
嘟嘟的女孩表情，让人看起来会产生内心小小的悸动。



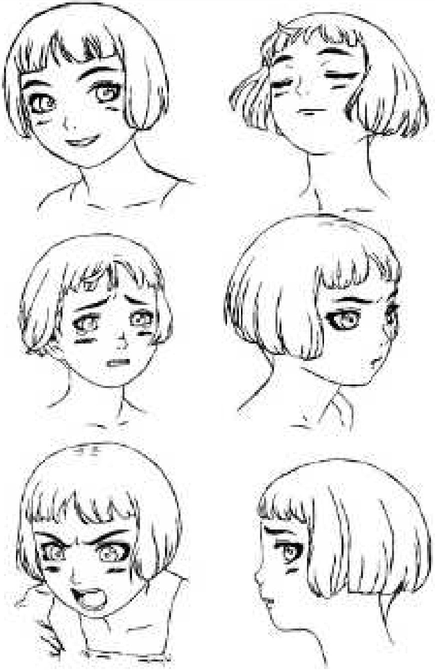
轻轻侧面表情可表达五官的位置分布。



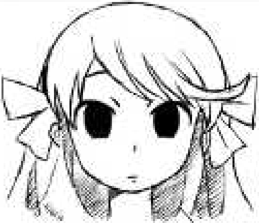
从平时的角度绘制头部以及眼部五官开始，表情的塑造就十分重要。

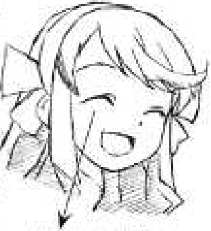


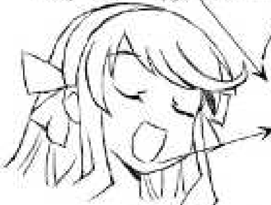
嘴部的表达方式并不是单一的，口腔的内部可以简化，但不要省略。



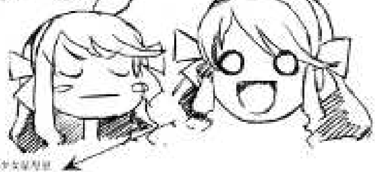
表情的绘制很重要，想要把表情绘制得生动具体，就需要细心观察身边的人物。在绘制时参考真实人物表情会给绘制者带来更多灵感和方案。



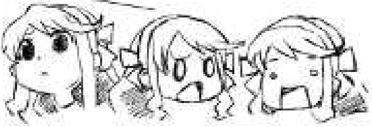


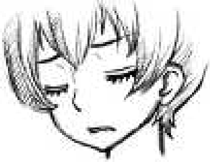


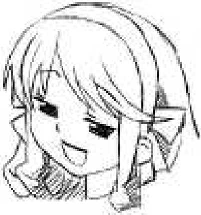
[illegible]

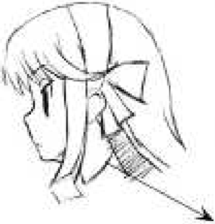


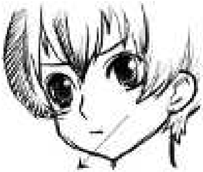
[illegible]



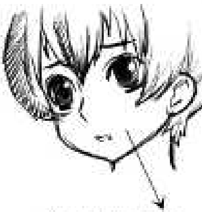




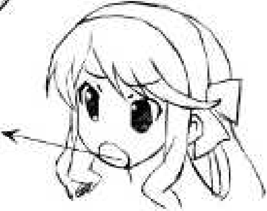




[illegible]



[illegible]



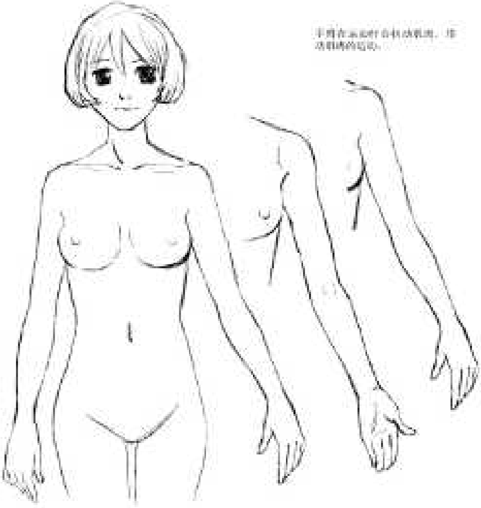
第五章　萌少女四肢绘制技法

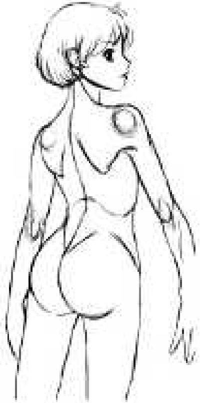
肢体语言是表达身体姿态的基本元素，手势或腿部的姿态可以表示出人物的运动状态。人物不会总是静止不动的，绘制萌少女的时候，在一定环境下运动是必要的。人物在做运动行为时，身体会发生扭转与摆动。

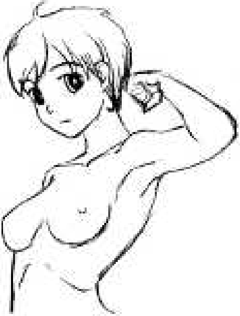
四肢的刻画是画好萌少女姿态的关键，短而细的腿让人有成熟的感觉，但过长的身体比例会给萌少女带来违和感。因此要根据个人风格把握好比例，肢体的绘制将让萌少女看起来更加完美、有活力。

手臂的绘制

手臂是人体的一个重要组成部分，手臂连接着肩部与手掌，并带动肩部摆动运动，可以完成很多的动作，是手部活动的最佳表达体位。

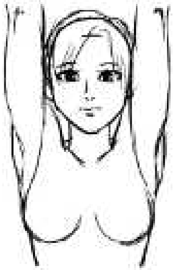

手臂在运动时会相应带动肌肉，带动肌肉的运动。



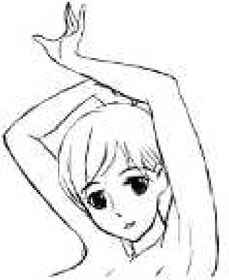


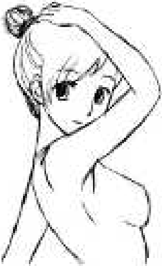
手臂在抬举的过程中，会拉动肩部周围的运动，背部的肌肉也会随着进行运动。

萌少女的臂子是柔软的，手臂可以细细长长，这样才能够[illegible]萌少女的美感。

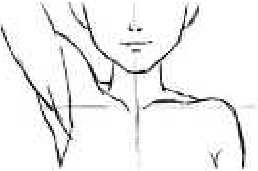


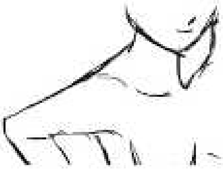
手臂抬高的时，要注意关节部分的绘制，并且要小心结构的问题。抬举的手臂会导致萌少女乳房的变形，肩膀也会随着升起的运动。

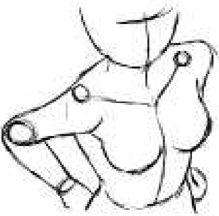


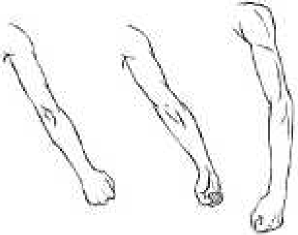


在不同的透视角度下，手臂的位置方式需要不断改变，或抬高，或下垂，或弯曲。



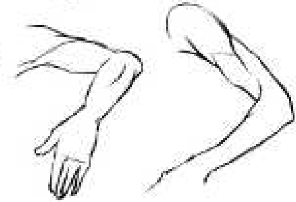


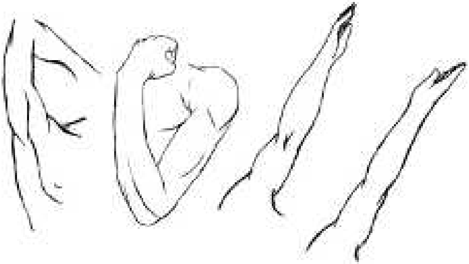




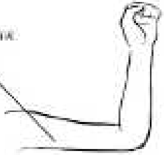
手臂自然下垂时，肘关节[illegible]。

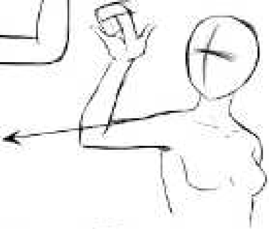
肘关节作为上臂和小臂的连接点，[illegible]大过小臂的，需要稍微画粗一点。



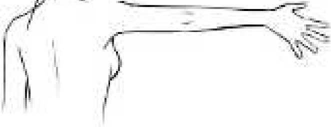


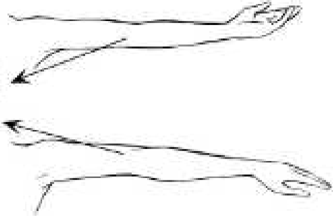
注意上臂外侧轮廓，线条要富有流线性。





注意肘部弯曲时，要注意上臂肌肉的变化。

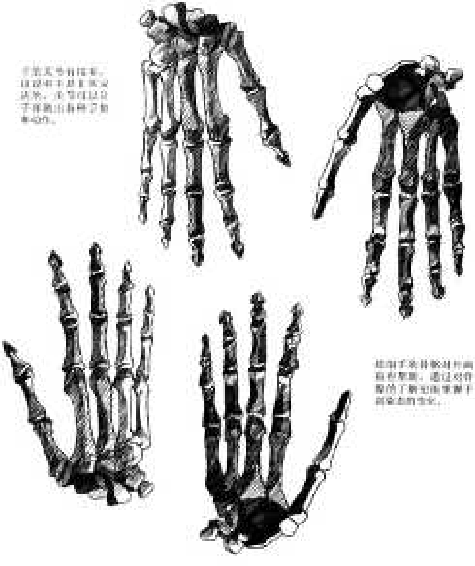




手臂翻转时要注意肌肉线条，在绘制时可以适当将胳膊线条拉长，这样少女的身体就会显得更加修长，使人物看起来越发纤细。

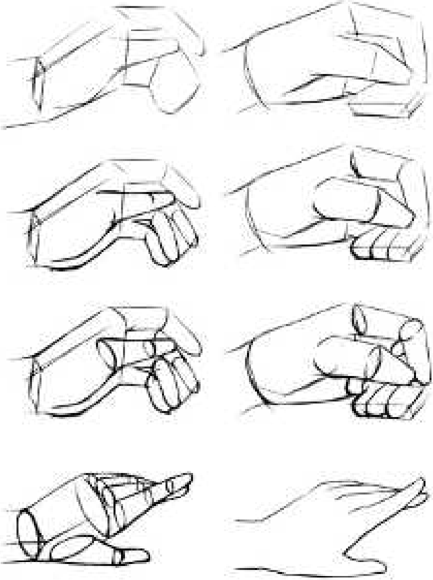
手部的绘制与动态

手部也是体现萌少女素描的重要部分。一些动作神态可以通过手部来表达。手势的变化也能够传情达意。

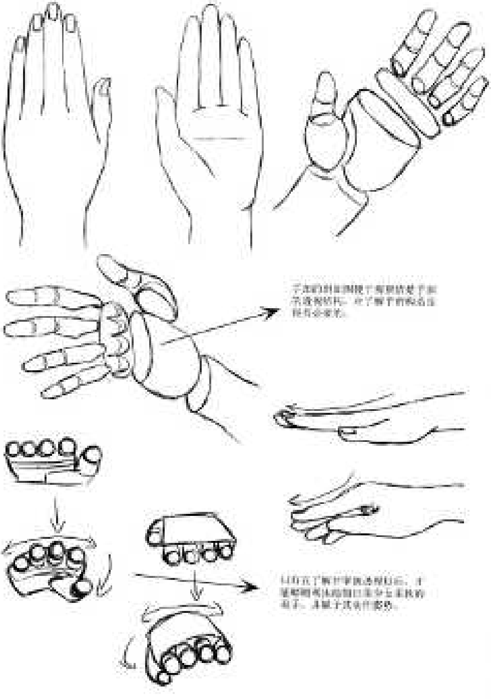


[illegible]

[illegible]

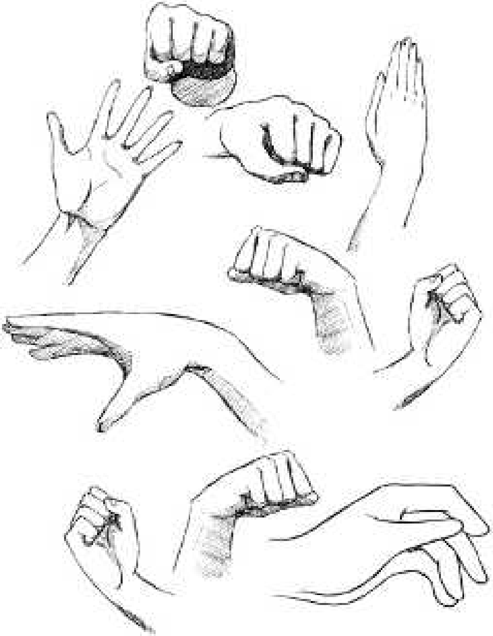


从块面结构开始，慢慢勾勒出手的基本形态，并使其具象起来。结构和透视的练习对绘制手部的变化姿态是非常必要的。

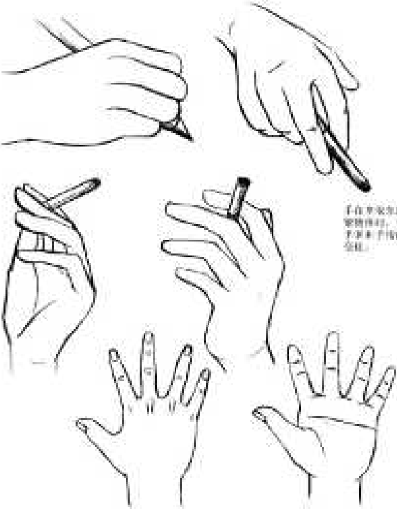


[illegible]

[illegible]

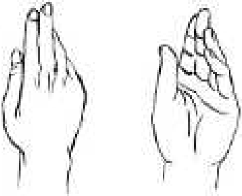


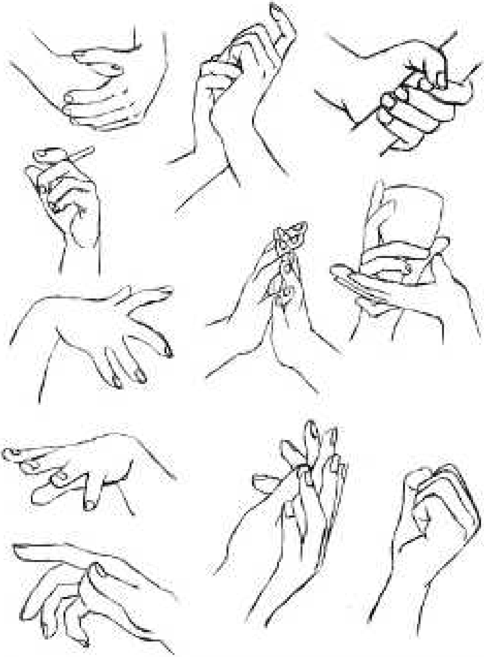
手部的姿态变化能够让我们了解到不同的语言肢体信息。如拍握双手，代表不安或者害怕；V字，代表成功或胜利。手是增加漫画身体动态的一个重要部分。



[illegible]

[illegible]

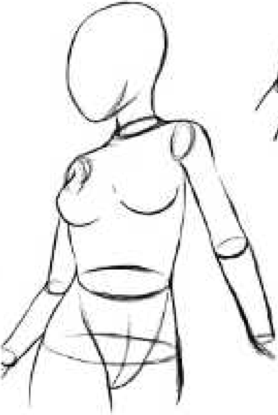




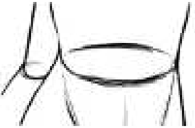
不同的手势可以传达不同的信息，这种信息并不需要语言上的沟通，仅仅通过眼神和手势的变化就能很好地呈现。

腰部的线条与绘制

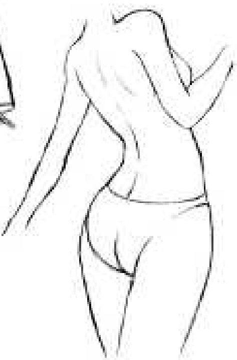
腰部是连接上下半身的重要部位，具有承上启下的功能，腰部的运动和扭转能够很好地展示出萌少女的体态，使之看起来更加具有曲线感。

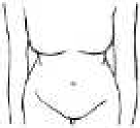


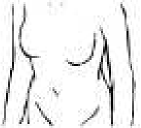
背面腰线和腰部的线条要明显，腰上腰以下的体态看起来更加美好。

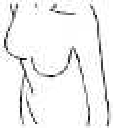


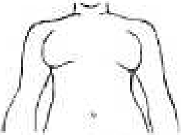
腰部的透视，连接上下半身，是一个很重要的部位。

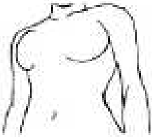


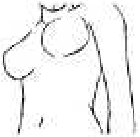


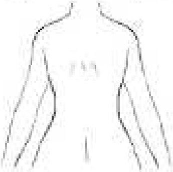




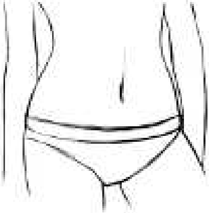


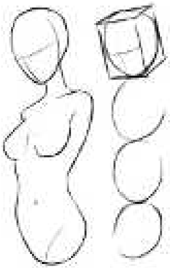






由于不同的角度，腰部的轮廓方法也不一样，但是线条表现要十分流畅。

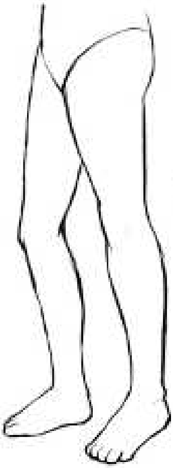


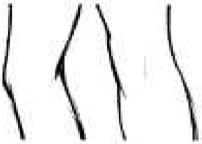


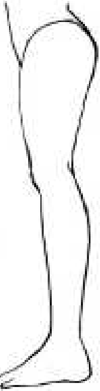
腰部在人体中是很重要的一个部位，因此在绘制腰部的造型时应要特别注意其透视关系。

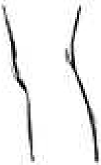
腿部的绘制

腿部是[illegible]。没有腿部是无法完成[illegible]、跳跃、[illegible]等动作的。腿部[illegible]。 [illegible]

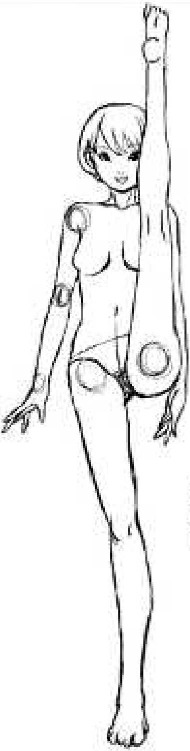


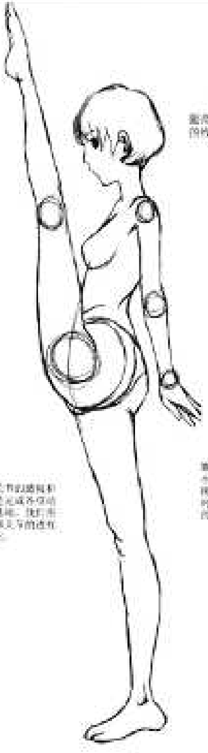






[illegible]

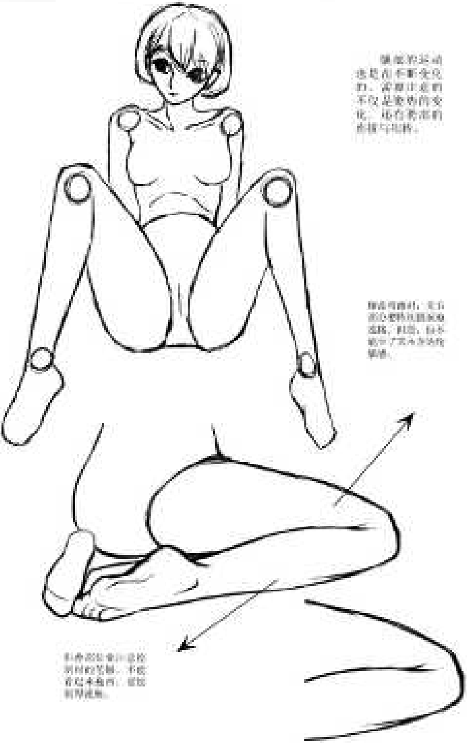




[illegible]

[illegible]

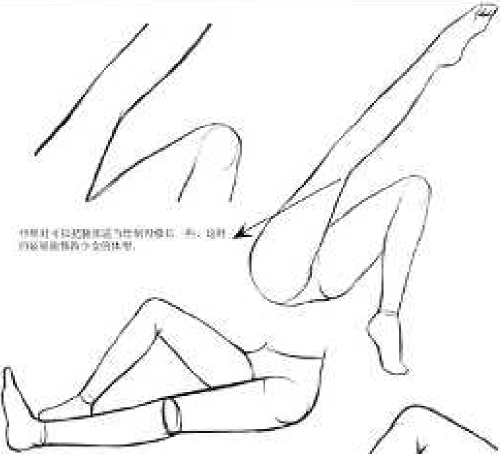
[illegible]



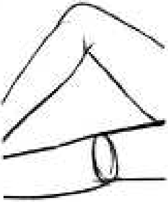
腿部的运动也是在不断变化的，需要注意的不仅是姿势的变化，还有肌肉的收缩与伸展。

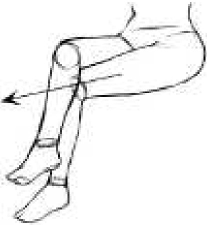
腿部弯曲时，关节部位要特别注意表现出，同时，也不能忘了肌肉的拉伸变化。

肌肉部位要注意线条的柔和，不能看起来生硬，要画得流畅。

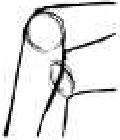


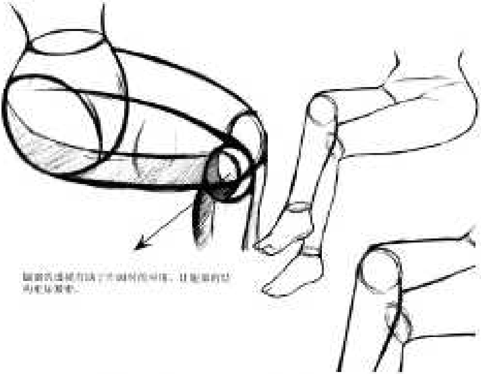
[illegible]



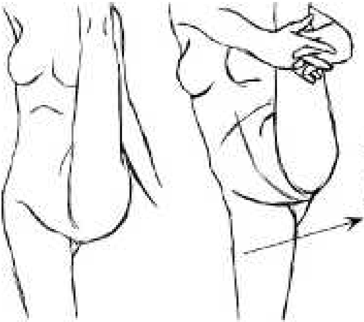


[illegible]





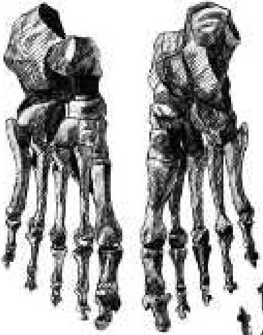
[illegible]



[illegible]

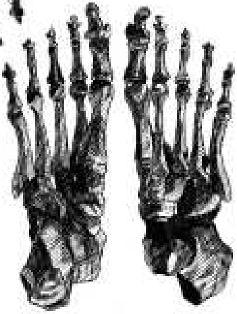
脚部的绘制与扭转

脚是全身的支点，是支撑全身重量和力度的基础，在运动时能起到[illegible]的作用。因此脚部的绘制是必须要有所掌握。

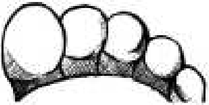


骨骼是构成脚部的基础，学习脚部的绘制首先要了解骨骼的结构和分布。

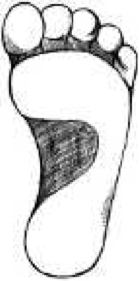
脚骨由许多小骨骼组合而成，脚掌部分也同样重要。

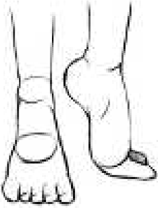


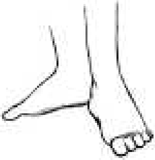
脚的骨骼构造并不复杂，脚趾、脚掌、脚跟是主要的组成部分，[illegible]

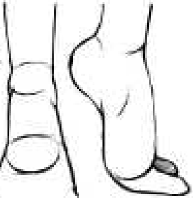


[illegible]

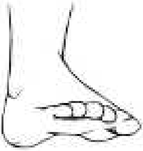


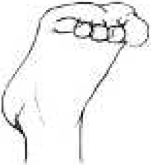


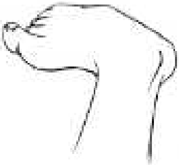


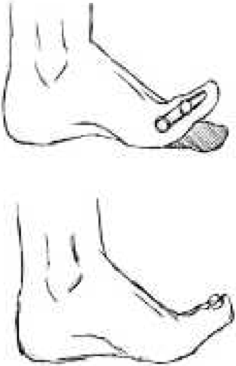


[illegible]

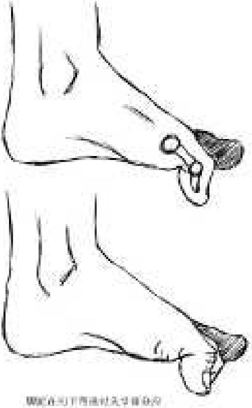




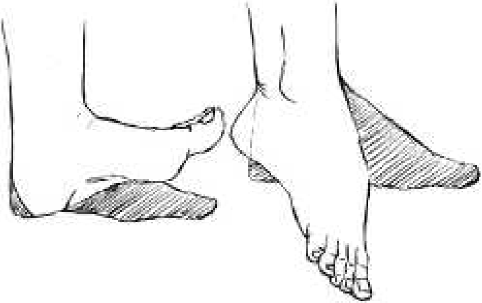


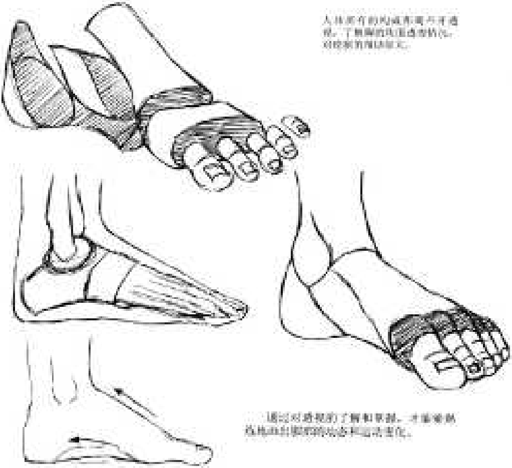


脚下表示脚趾在上的运动中运动的规律和方向。



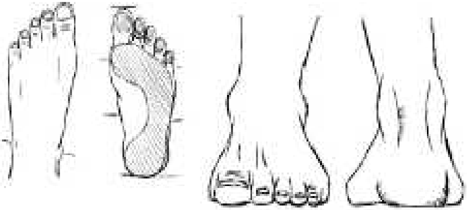
脚趾在向下弯曲时关节部分突出比较明显。

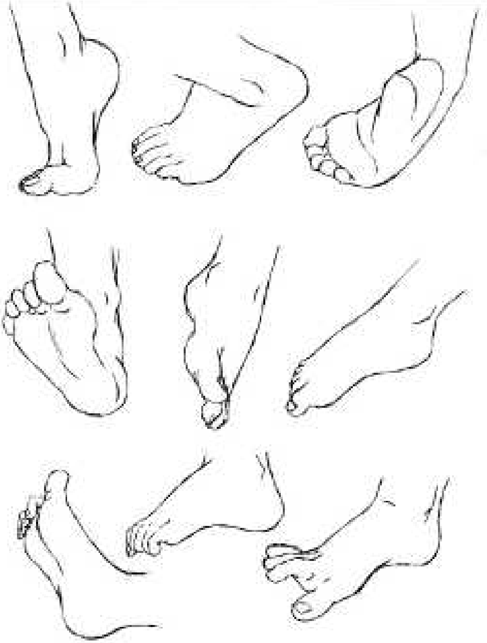




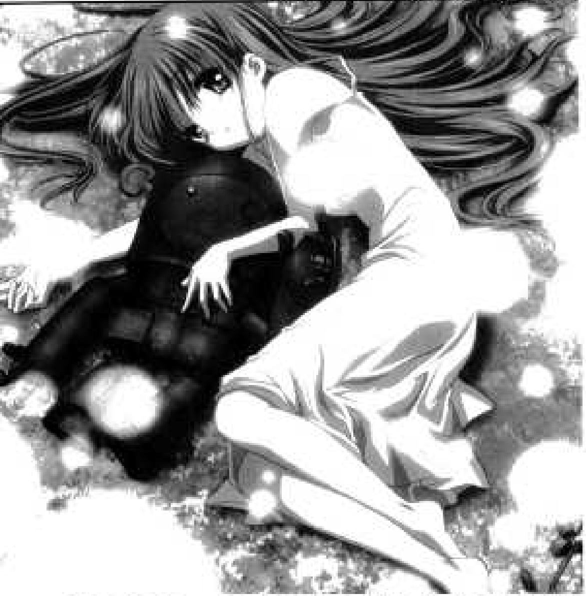
人体所有的构成都离不开透视，了解脚的几何透视结构，对绘制脚部很重要。

通过对透视的了解和掌握，才能够熟练地画出脚部的动态和运动变化。





扭转和变化过程中，脚部的绘制也是非常重要的。通过准确地把握脚掌和线条的轮廓和角度的变换，让脚的绘制变得更加得心应手。



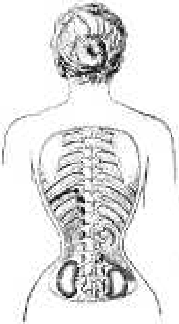
第六章　萌少女身体绘制技法

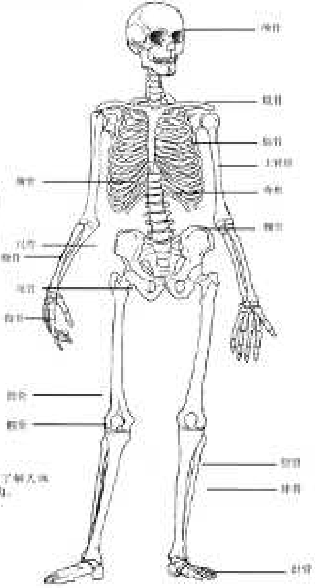
绘制动画萌少女时，除了面部就是身体的绘制了。身体是萌少女构成的基本元素，身体和服饰[illegible]

想画萌少女的身体需要一定要求，注意[illegible]大小，具有曲线美和协调感。

身体绘制基本步骤与特点

人体共有206块骨骼，分布在全身各处，掌控着身体的支配和组成。

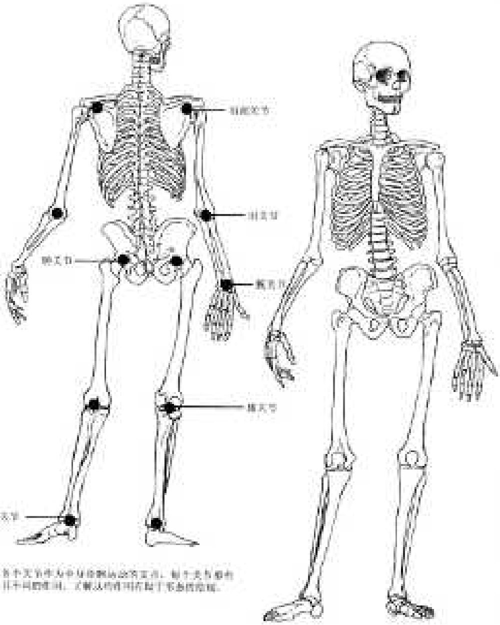



颅骨
锁骨
肋骨
上臂骨
脊椎
髋骨
胸骨
尺骨
桡骨
腕骨
指骨
股骨
髌骨
胫骨
腓骨
趾骨

了解人体骨骼构成，有助于了解人体的透视和体态，更好地掌握人体结构。

人体骨骼以单个或左右对称的形式出现，保持人体的对称性和协调性。骨骼的存在不仅为了保护人体内部的脏器，也可作为整体构造的坚固支架。

在绘制身体的过程中，不一定要对复杂的骨骼的名称了如指掌，但对于骨骼的大概分布一定要透彻地了解。


肩部关节
肘关节
髋关节
腕关节
膝关节
踝关节

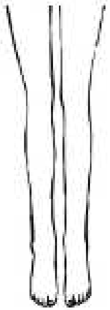
各个关节作为身体活动的支点，每个关节都有其不同的作用，了解从而可有利于形态的把握。

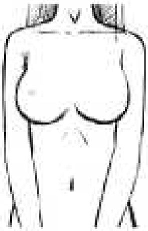
身体绘制技巧

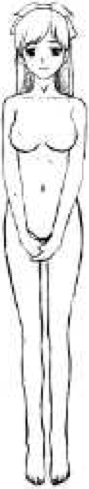
在绘制身体造型的萌少女时，要注意身体的曲线和线条的运用，身体的曲线要圆润地绘制出来，这样才会增加萌少女的可爱气质。

身体的正面、侧面、背面

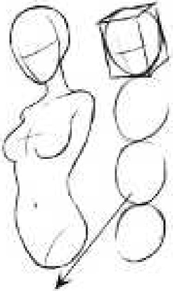
正常的站姿的萌少女身体造型，可以适当地将双腿并拢和身体进行扭曲，这会让少女的体型更加窈窕。



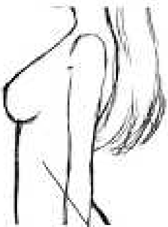




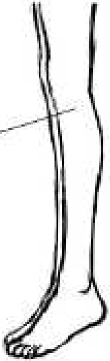
和男性漫画人物比较起来，少女的身材的曲线更注重柔和的美感，男性人物会更有棱角，更加壮实，而女性则需要更加的柔和。



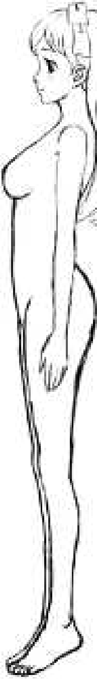
[illegible]

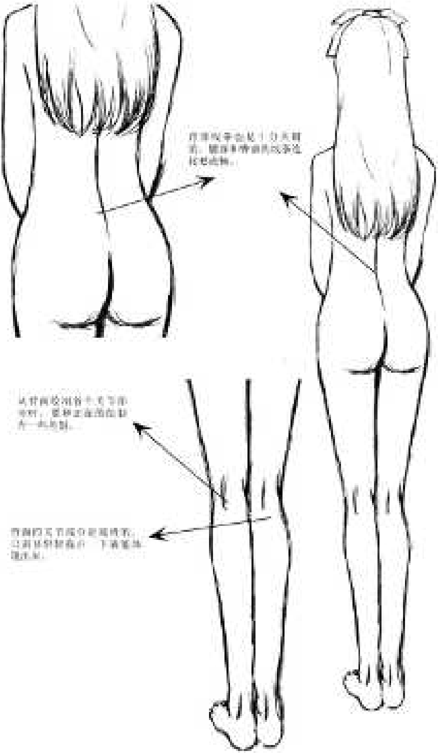


[illegible]



[illegible]





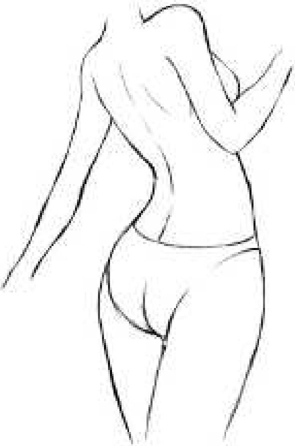
[illegible]

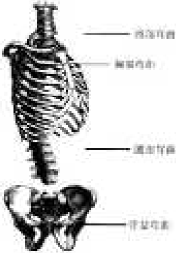
[illegible]

[illegible]

躯干的扭转变化

躯干的扭转是人体运动的基础和关键。人体扭转运动能够带动全身的骨骼和肌肉进行运动，在发生扭转运动时，四肢的姿势也是身体变化的一种展示。

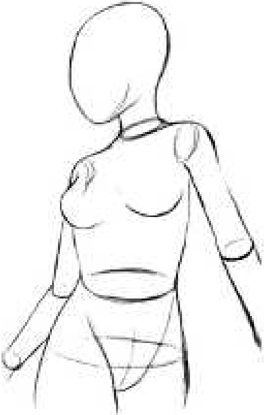


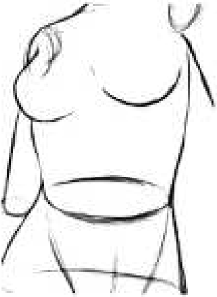

颈部脊椎
胸部肋骨
腰部脊椎
骨盆髋骨

脊椎是骨骼的主要骨架，也是全身骨骼的中轴系统。

脊椎是控制人体转动的中轴线，用于固定人体的结构。

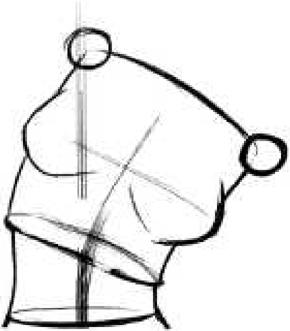
人体躯干的骨骼以脊椎作为中轴部分，作为骨骼的中心支柱和支架，有着至关重要的地位。



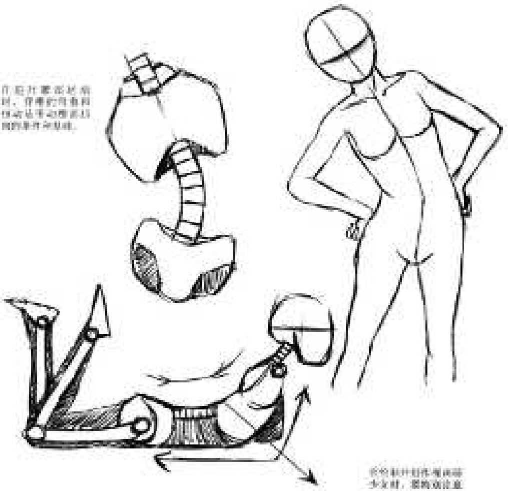


[illegible]

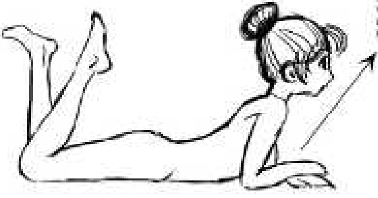
[illegible]



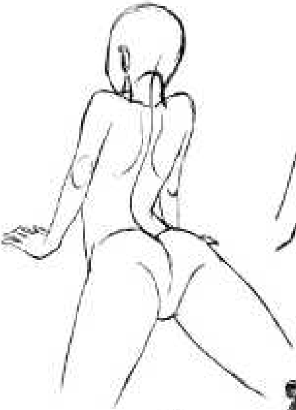
人体在运动过程中，看起来很简单的一个动作，其实是一个复杂集合工程的结果。由大脑发出运动指令传达到神经，再由神经传达指挥并影响肌肉，这才能够完成我们日常的行为活动。

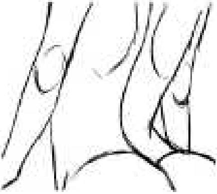


在扭转腰部或是前屈时，背部的肌肉和骨骼会随着运动而[illegible]

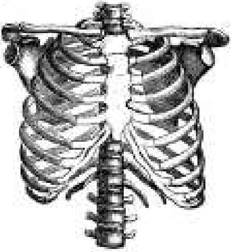


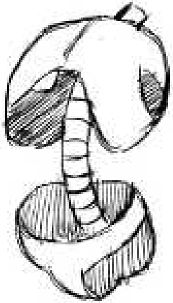
在绘制这种俯卧的少女时，要将身体前倾重量放在手腕上，柔软的腰部曲线和胳膊的伸展才能表现少女的体态和优美姿势。



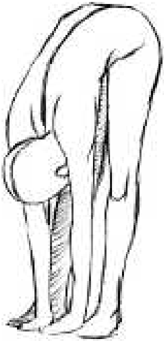


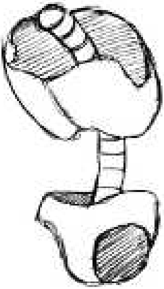
[illegible]



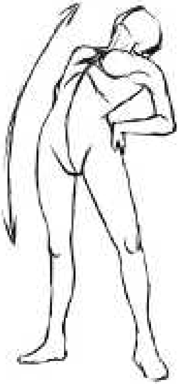


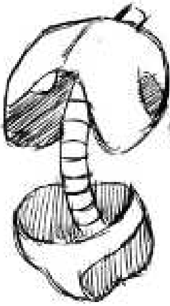
[illegible]



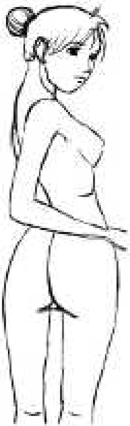


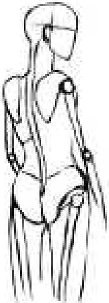
[illegible]



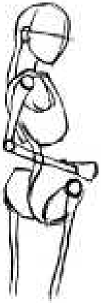


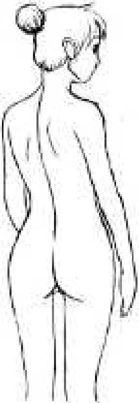
[illegible]





身体在扭转时，胸部同骨盆会同时进行扭转运动，要注意身体的一致性和协调性。



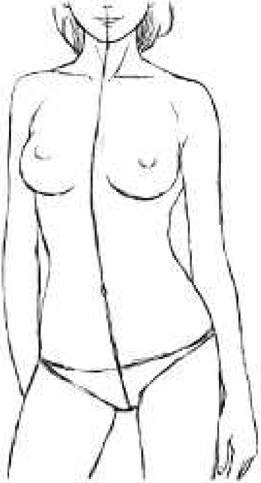


[illegible]

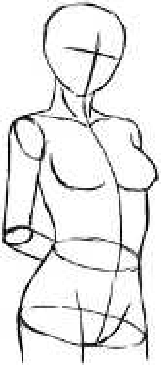
身体动态掌握技巧

在身体进行摆动时，透视感十分重要。透视决定了身体在运动过程中所展示的体态是否协调。因此在绘制和创作漫画萌少女的过程中，对透视的掌握是有必要。

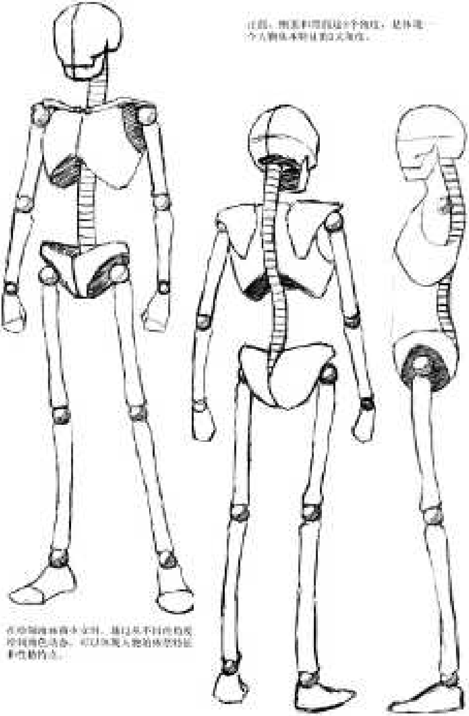
正面站立姿势时，随着不同的人物体态和肩部会有不同的变化及少许动作。



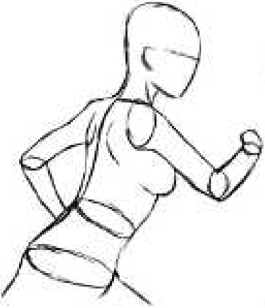
不同的站立姿势可以体现出人物的不同性格特征。



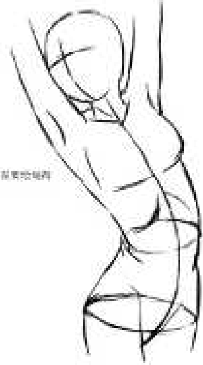
正面、侧面和背面这3个角度，是体现一个人物体本质的3大角度。



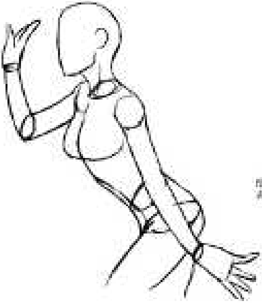
在绘制萌体萌小女孩时，最好从不同的角度绘制角色动态，可以加深人物的体型特征和性格特点。



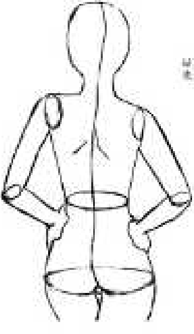
在跑步姿态中，手[illegible]



[illegible]动作中，上[illegible]

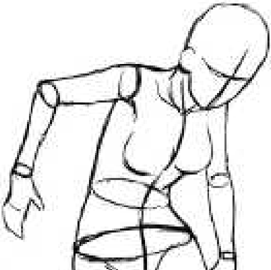


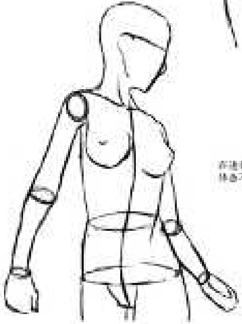
[illegible]



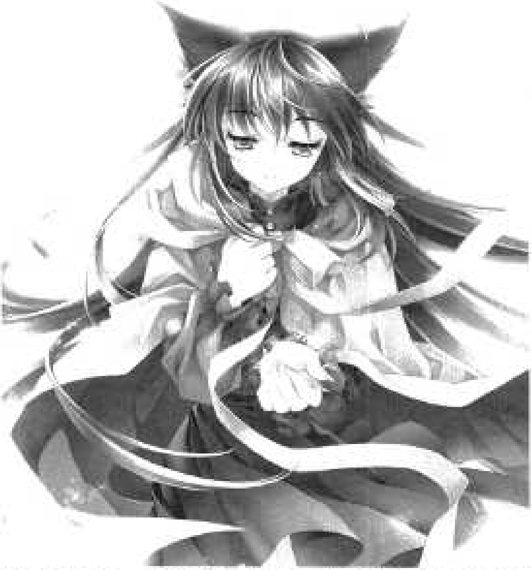
[illegible]

[illegible]





[illegible]



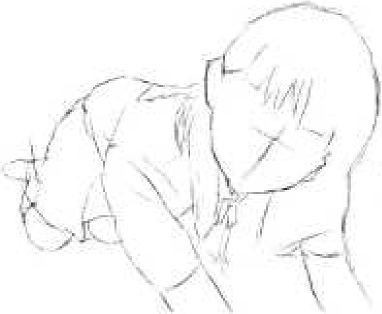
第七章　萌少女的动态姿势绘制

萌少女的动态姿势是多种多样的，[illegible]。萌少女的姿态绘制不仅仅是身体的改变，还需要[illegible]表情的配合与衬托。

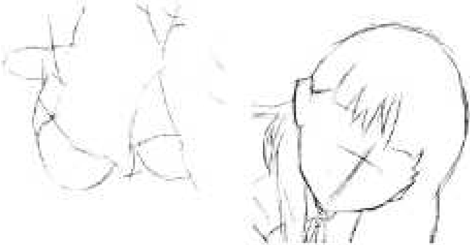
随着[illegible]，[illegible]，让萌少女看起来更[illegible]。

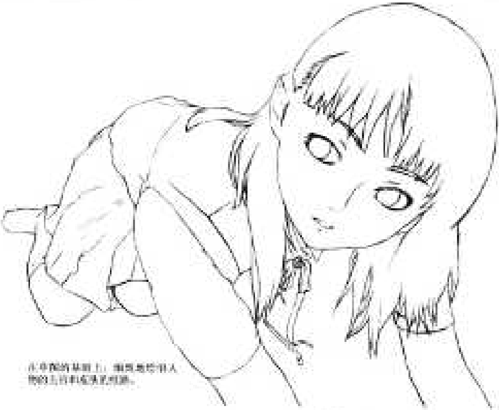
趴下的姿态

在绘制趴下姿态时，注意少女的眼神和面部表情，表情是表达画面的重要因素之一。

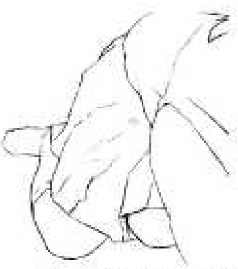


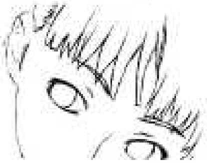
绘制草图时可以大致，
尽量把脸中部的[illegible]
人物具体化。





在草图的基础上，细致地绘出人物的五官和衣服的线条。

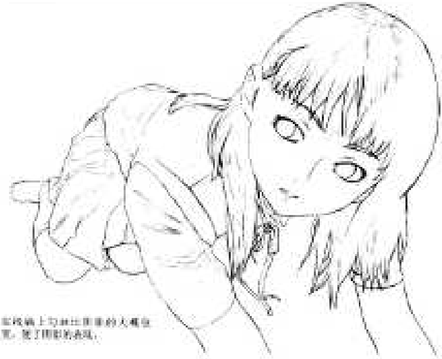




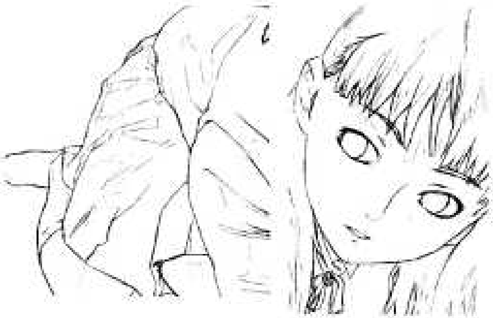
眼睛的方向，表示着少女正在专注地观察着什么。

躯体自然表现出自左往右的动作，需要注意 [illegible]

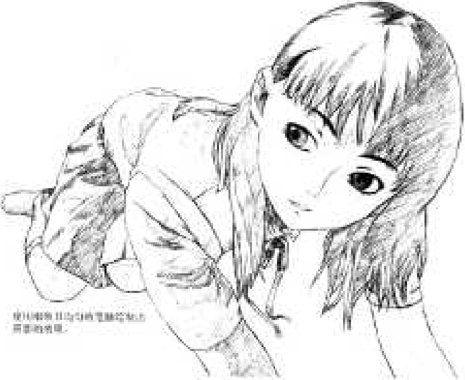
[illegible]



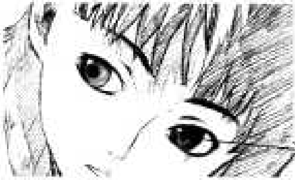
在线稿上勾画出阴影的大概位置，便于阴影的表现。

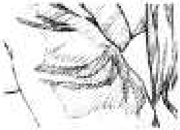


在勾画阴影位置时，必须先在脑中构想一个大概的事件发生场景，只有这样才能够推算出光源照射人物位置，绘画出阴影的轮廓。

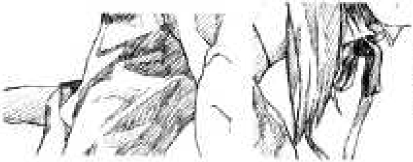


[illegible]





[illegible]

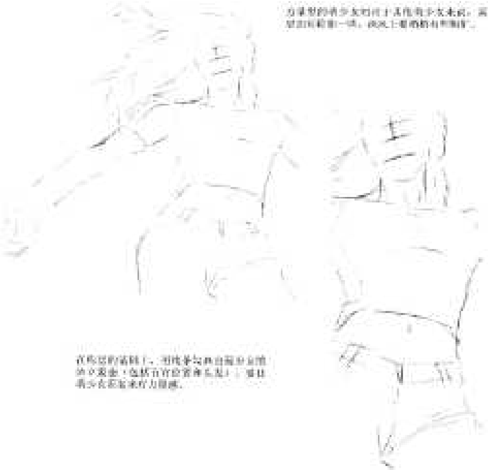


[illegible]

站立姿态

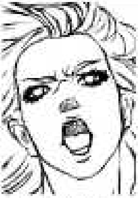
站立姿态是人物在平常生活中最基本的静止姿态，我们可以通过对不同类型的站立萌少女进行姿态的刻画来加深对不同性格萌少女的了解。

力量型萌少女

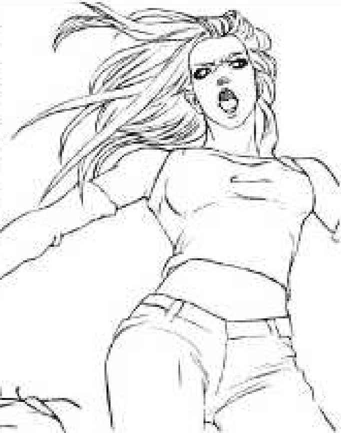


力量型的萌少女可以[illegible]站立来表现，需要注意[illegible]一侧，体现[illegible]。

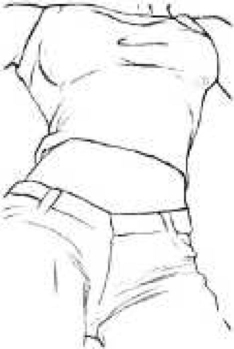
在绘制的过程中，用线条勾勒出腿部姿势的方姿态（包括它的位置和长短），使其萌少女显示出有力的感觉。

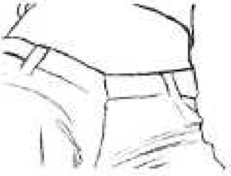


愤怒的表情可以稍微夸张人物声，这样就体现出萌少女的性格感。

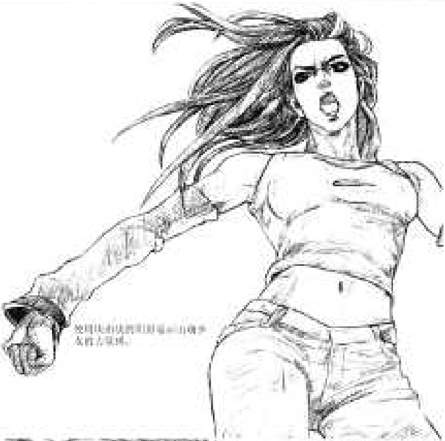


在草稿的基础上，明确绘制出萌少女的具体形态。

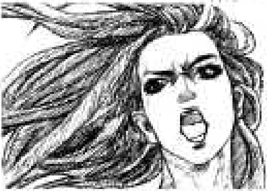




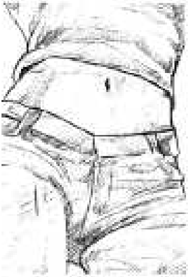
着重注意裤子皱褶的走向与布褶皱。



[illegible]

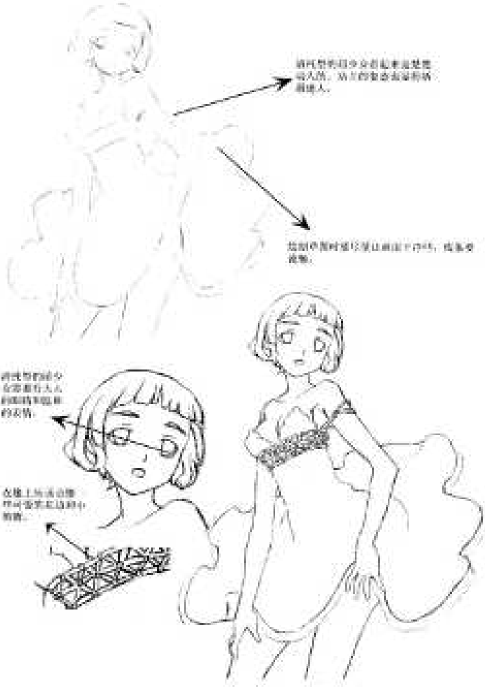


[illegible]



[illegible]

清纯型萌少女

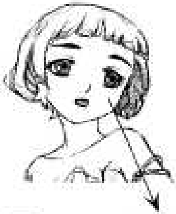


清纯型的萌少女[illegible]

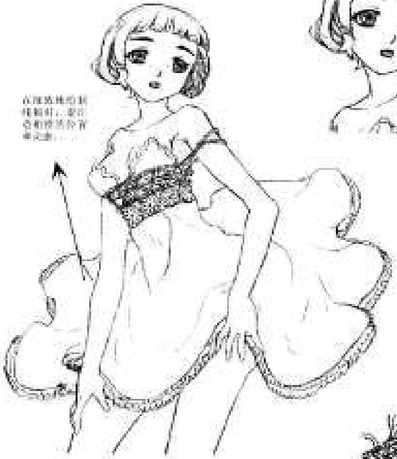
绘制草图时要[illegible]

清纯型的萌少女[illegible]

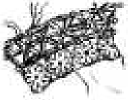
衣服上的[illegible]



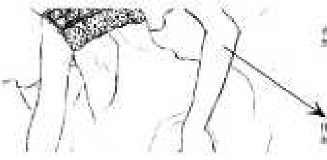
[illegible]



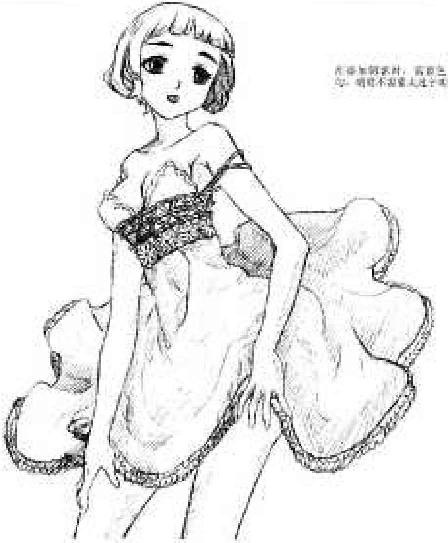
[illegible]



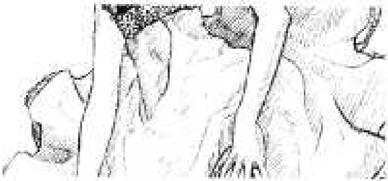
[illegible]



[illegible]

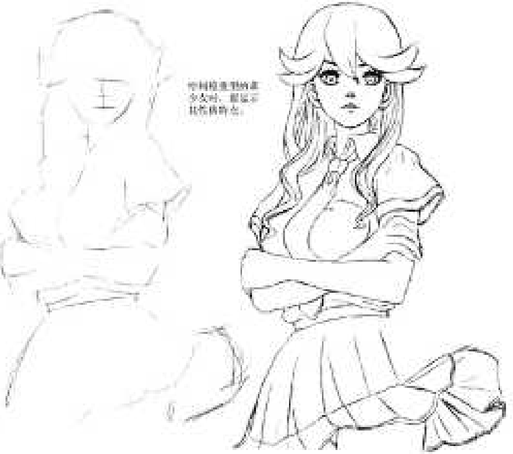


[illegible]



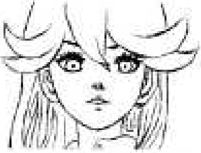
[illegible]

稳重型萌少女

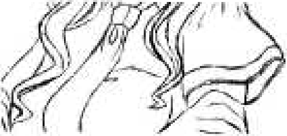


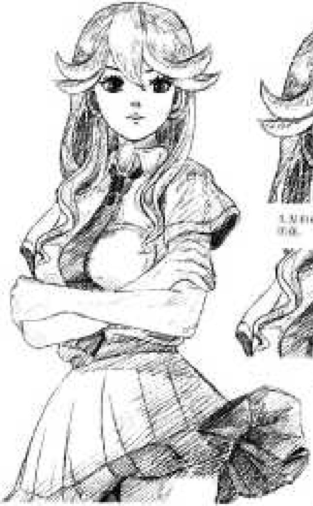
[illegible]

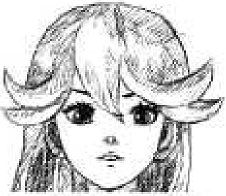
[illegible]



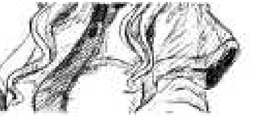
眼神要坚定可靠，表情淡定，要外表显得看起来十分自在自信。





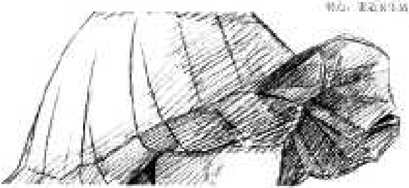


[illegible]

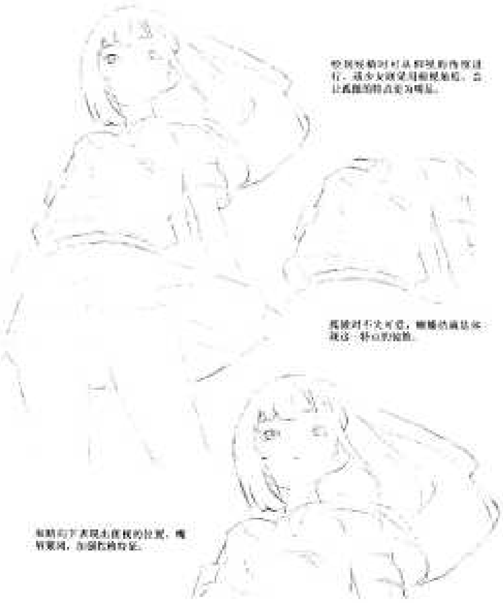


[illegible]

[illegible]



孤傲的萌少女

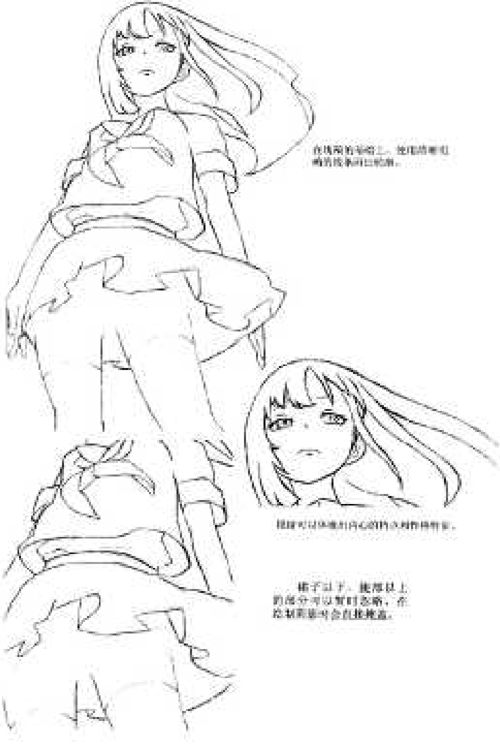


绘制孤傲时可从眼睛的角度进行，孤少女眼睛要用[illegible]，会以孤傲的神态为重点。

孤傲时不失可爱，噘嘴的就是体现这一特点的细节。

眼睛向下表现出孤傲的状态，嘴紧闭，表现出她的特征。

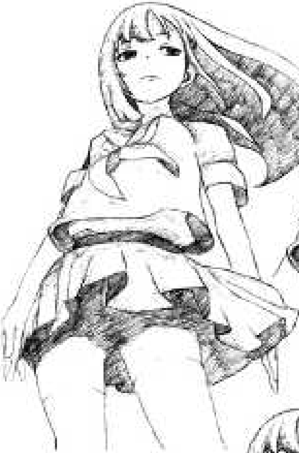
现在很多人的性格是多种多样的，因此，孤傲的萌少女在表现时不妨也加入一些可爱的元素，这样会让画面具有完整性和多样性，让画面看起来不会空洞单调。



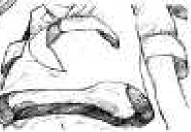
在线稿的基础上，使用曲线可画出线条的凹凸感。

视线可以体现出内心的内在性格特征。

裙子以下，腿部以上的部分可以暂时忽略，在绘制阶段可会直接掩盖。

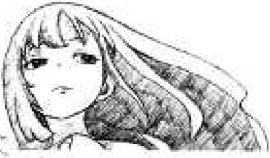


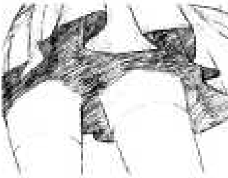
[illegible]



[illegible]

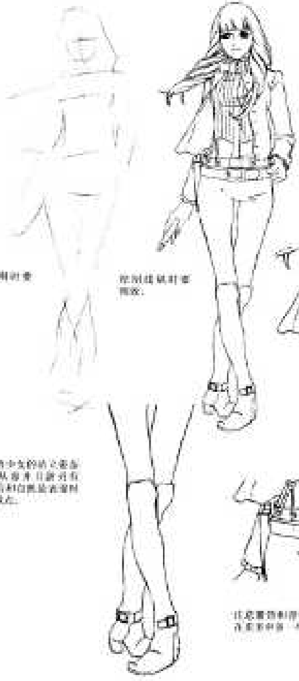
[illegible]

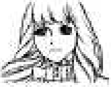




[illegible]

帅气型萌少女

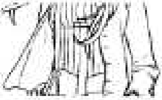




头发可以稍显凌乱，显示气质。

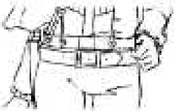
绘制草图时要大胆。

绘制线稿时要细致。

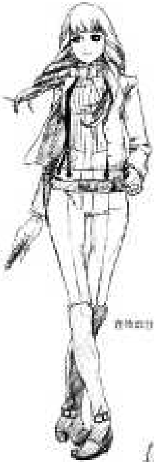


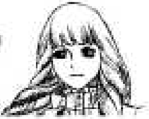
服饰可以绘制得有些夸张。

帅气型萌少女的动作要显得很随意并且潇洒自如，但仍然是可爱萌少女的一大亮点。

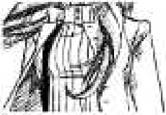


注意腰带和裤子的绘制，让萌少女看起来有一种随性的感觉。

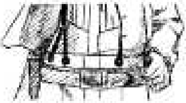




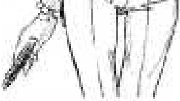
[illegible]



[illegible]

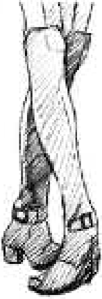


[illegible]



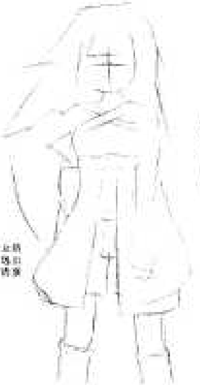
[illegible]

[illegible]

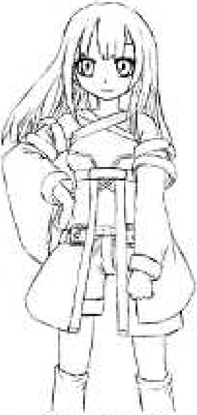


[illegible]

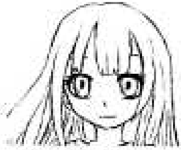
可爱型萌少女



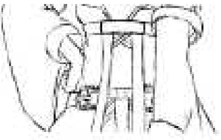
可爱型的少女长发应该飘逸出来，看起来将显得有活力。



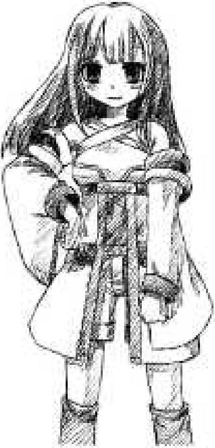
整体呈对称小巧型，让整个人物看起来更加灵动。



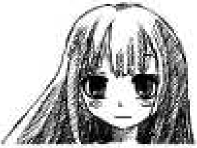
大眼睛和长头发是表现可爱的一大特征。



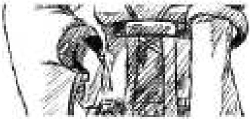
叉着腰的小手，让人觉得有点小小的任性。

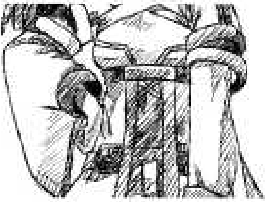


衣服褶上特别是腰间褶的阴影，看起来有质量感，让整个人物更加的充实。



在绘制阴影时可以稍重一些，让整个画面看上去更加柔和。

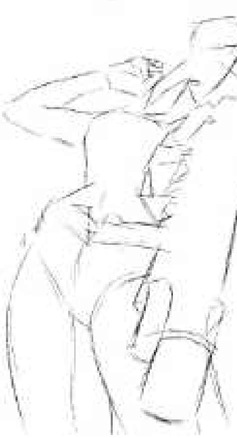




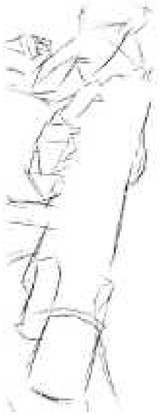
线条的描写不能生硬，小的细节部分控制时应该更加仔细。

战斗姿态

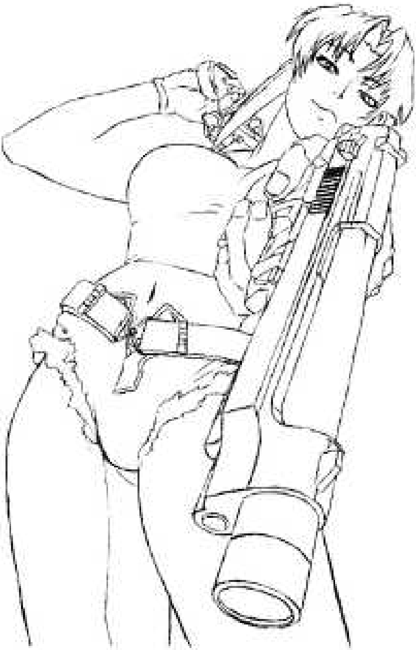
除了生活中的一般姿态，萌动少女还要面对战斗的场面。在战斗的场面中，萌少女的姿态也是帅气又可爱的。



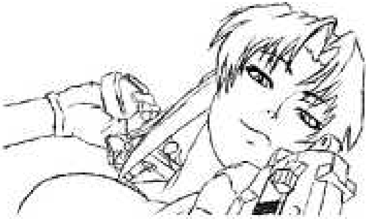
绘制拿枪的少女，重点是少女的体型和动态，因此草图可以粗犷一些，在绘制线稿时再慢慢细化。



动态部分是一大主体刻画，在绘制时要在脑中构想好人物的轮廓。

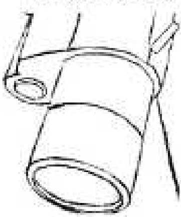


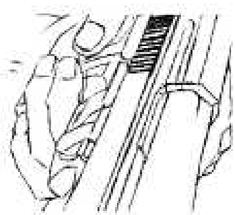
把线描细腻地绘制出来，细节部分精雕细琢地处理，让整幅画面看起来协调，并且让战斗姿势的萌少女看起来更有魅力。



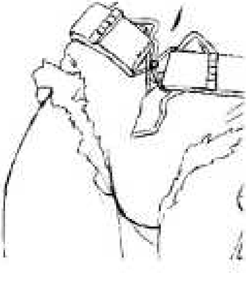
[illegible]，[illegible]都在把握之中。

[illegible]

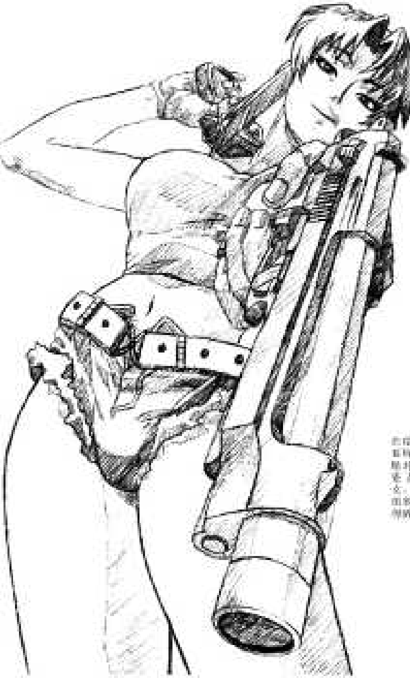




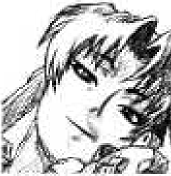
[illegible]



[illegible]

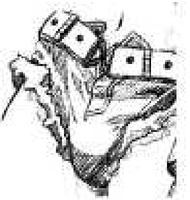


[illegible]

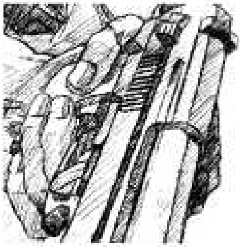


[illegible]

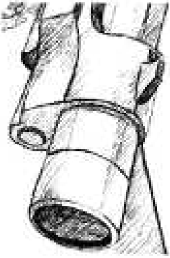
[illegible]

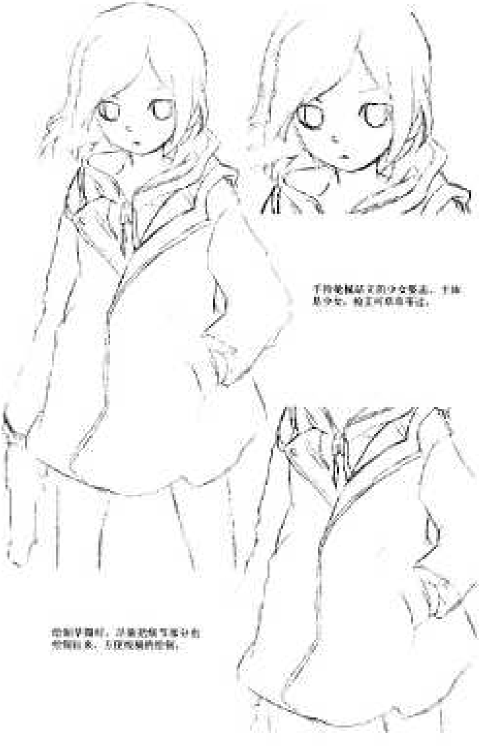


[illegible]



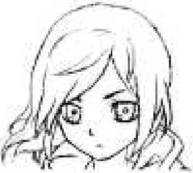
[illegible]



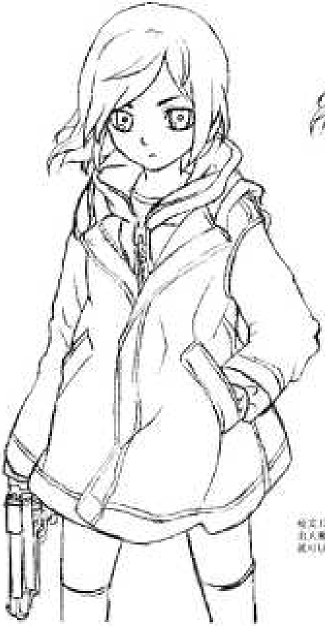


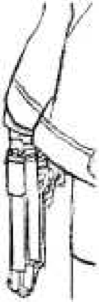
手[illegible]少女[illegible]，手[illegible]是少女，[illegible]。

绘制草图时，注意把握[illegible]分布的[illegible]线条，方便后续的绘制。



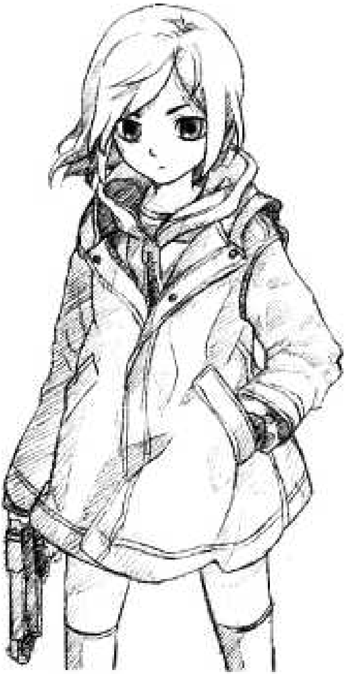
眼神要显得有些慌乱，看起来可爱但是具有胁迫的感觉。



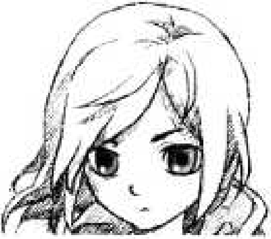


枪支只要绘制出大概的形态就可以了。

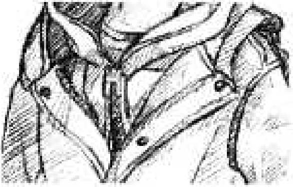
体态纤细，衣服衬托之下显得有一点圆润。



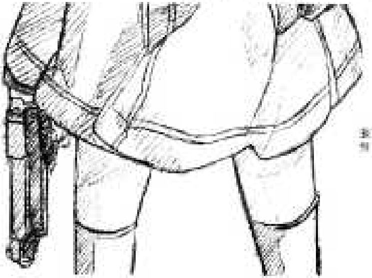
绘制图案时，以排线的方式进行，暗部分比较多，下部为以少女为主。



闪亮的大眼睛十分明亮，让萌少女看起来很是冷酷，但有点呆呆的感觉。



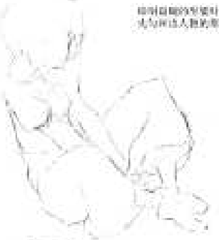
中性的服装让萌少女显得娇小。



配上宽大的中性服装，双腿就越发纤细了。

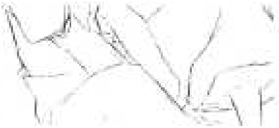
盘腿坐姿

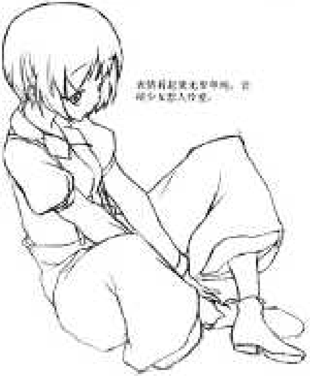
在日常生活中，少女会有不同的坐姿状态，盘腿在日常生活中也是一个很常见的姿态。



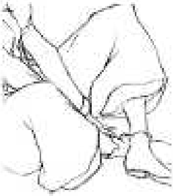
抱腿盘腿的坐姿时，要注意中心与腿和人物的整体结构。

手臂、手掌及脚部与腿部的结构是十分重要的。

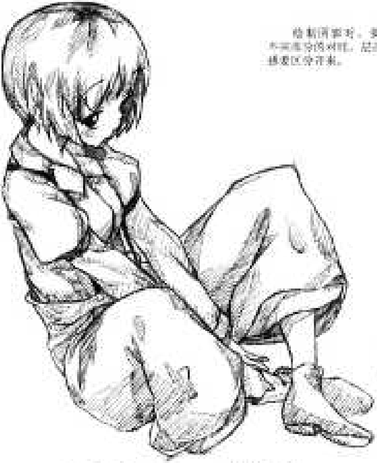




衣服看起来无窄卷曲，营造少女悠入作业。

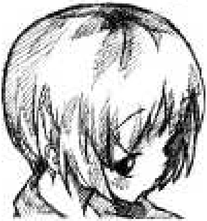


侧坐的少女双膝弯曲，合理的褶皱能让衣料看起来更立体。

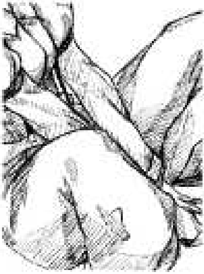


绘制背影时，要注意[illegible]不同部分的对比，[illegible]要区分开来。

大腿的褶皱与裤子的褶皱是不同的，要用阴影来区分开来。

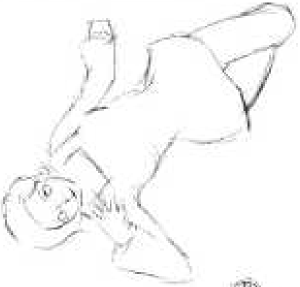


表情是看[illegible]，[illegible]。

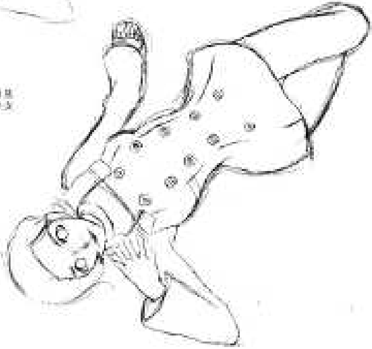


躺卧姿态

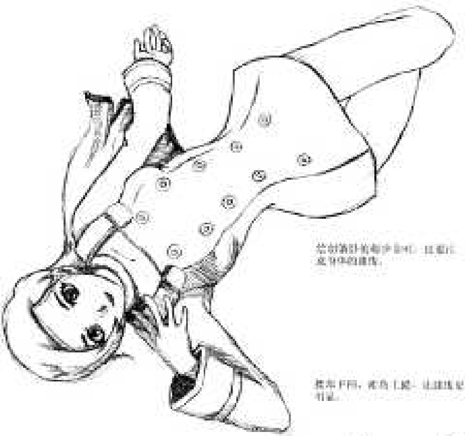
在生活中，经常有草地、沙滩等场景，在这些场景下，会出现我们的萌少女躺卧的姿态。在躺卧姿态下，萌少女的表现也是自然有趣的。



假设是一片草地，然后躺着，在躺中女孩往大腿的腿部与腰部，再给出草图。

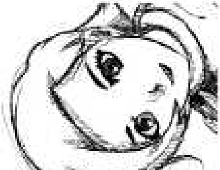


在草地或沙滩上，躺着的少女放松态。

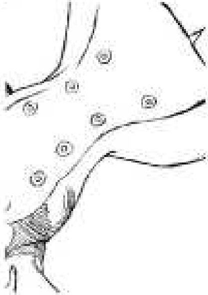


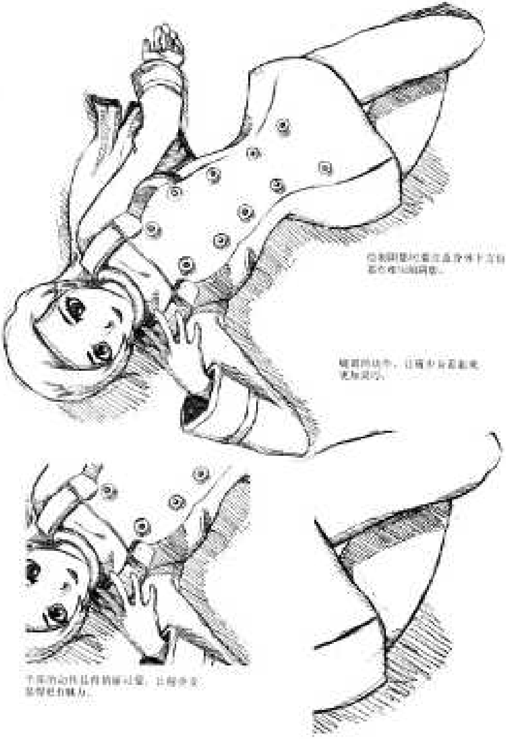
[illegible]

[illegible]



[illegible]



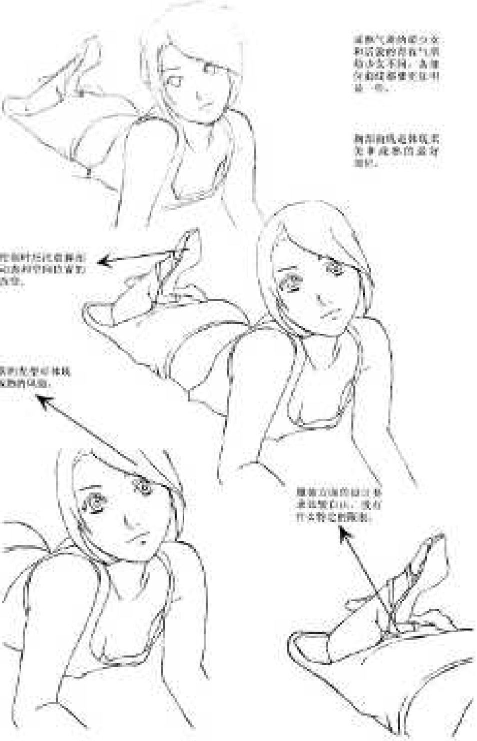


[illegible]

[illegible]，让萌少女显得更加[illegible]

[illegible]，让萌少女显得更有魅力。

绘制成熟的萌少女姿态时，不仅是在衣服上和青春系的萌少女不同，身体曲线上也有一些差异，成熟气质的萌少女，体态应该更加丰满，富有魅惑的气质。



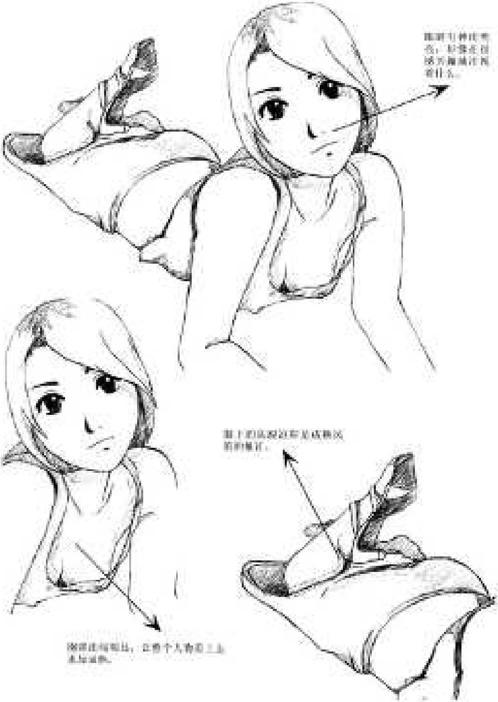
成熟气质的萌少女和活泼的青春气质萌少女不同，表情与动作都要更加柔和一些。

胸部的线条体现出丰满成熟的立体感觉。

托腮时可以看到手部动态和空间的前后变化。

肩部的造型也体现出成熟的风韵。

腿部方面的线条要柔美圆润，没有青春系少女的棱角。



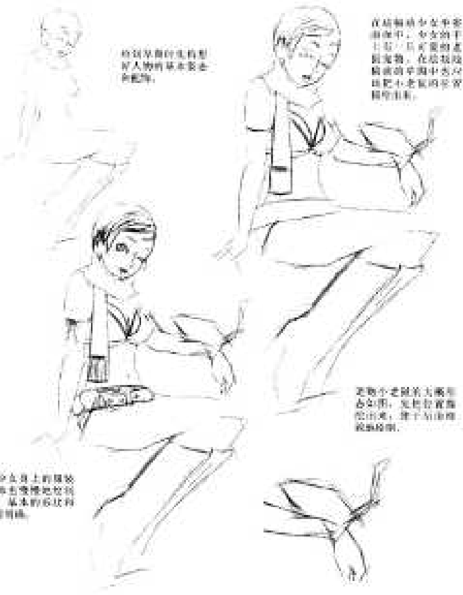
[illegible]

[illegible]

[illegible]

坐姿

坐姿也是人们日常生活中的基本姿势，萌少女的坐姿应该是优雅的，能够体现个人气质的姿态，萌少女的坐姿应该是具有体态美的，优美的坐姿可以提升个人修养和状态。

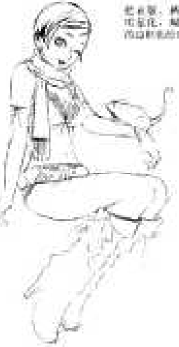


绘制草图时先构想好人物的基本姿态和轮廓。

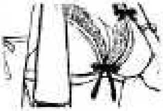
在绘制萌少女坐姿的过程中，少女的手上拉一只可爱的老鼠宠物，在绘制线稿前的草图中先勾出把小老鼠的姿势描绘出来。

宠物小老鼠在大腿所占空间，先把位置描绘出来，接下来再细致描绘。

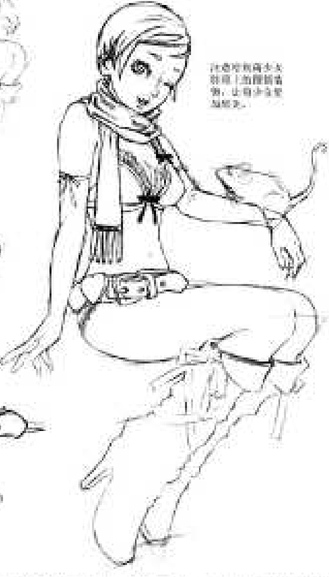
将萌少女身上的服装与配饰也慢慢地绘制出来，基本的轮廓构图要清晰。



把衣服、裙子的细节用花边、蝴蝶结来[illegible]的表现出来。

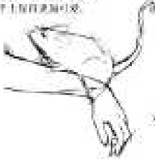


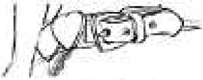
衣服上的花边比较繁琐，但是可以体现出萌少女的可爱性格，花边以用蝴蝶结的形式来装饰。



注意带有萌少女的耳上的佩戴饰物，让萌少女更显时尚。

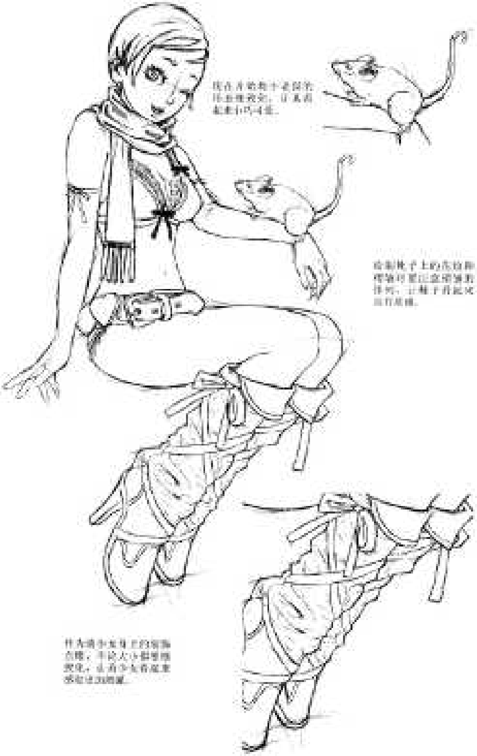
萌少女的手部进行具体化，以及在萌少女手上的宠物小鼠。





皮带扣是可爱的装饰之一。

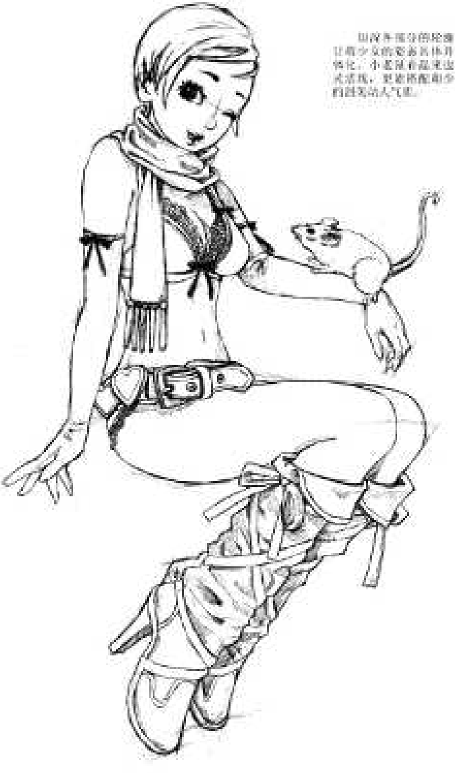
萌少女的穿着是很讲究的，穿着要体现出萌少女的气质和修养，要注意[illegible]的摆放。



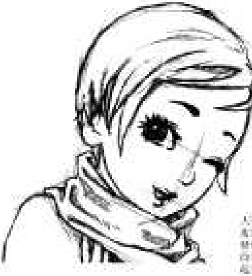
[illegible]

[illegible]

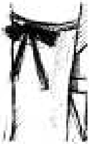
[illegible]



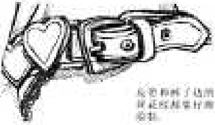
凹凸外露部分的绘画，让萌少女的姿态更具体具立体变化，小老鼠兴高采烈活式活跃，更能搭配萌少女的微笑动人气息。



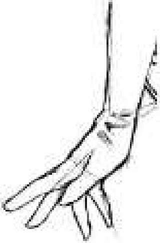
大衣领子的衣领要有足够的厚度使整个体的显得更加立体起来。



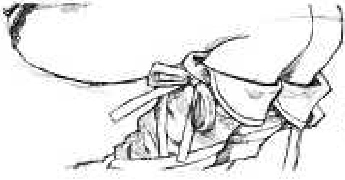
蝴蝶结增添了可爱的感觉，让画面更具有趣味感。



皮带和画了边的装饰更显得整体服装效果。



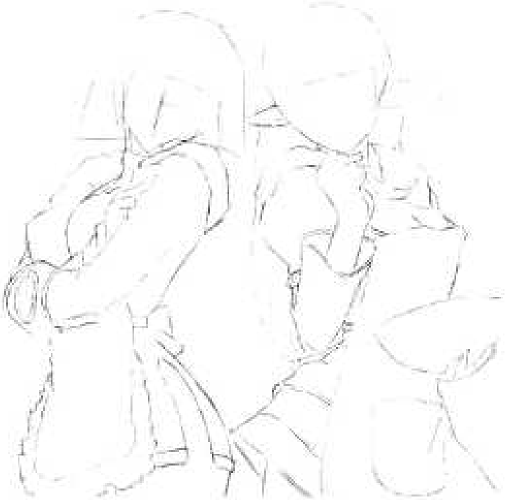
手指上的皮肤纹路要适当刻画，让画面显得更干净利落。



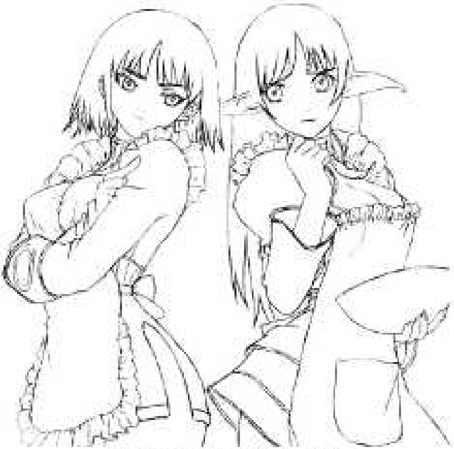
腰部褶皱的衣服要注意重叠的关系，让画面看起来干净整洁。

双人组合

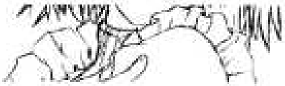
在平常的创作过程中，萌少女也不会仅以单人的姿态出现，好朋友也是萌少女类作品很明显突出的特点之一，双人或萌少女组合会让人觉得更加温暖。



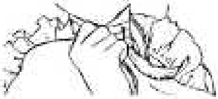
绘制多图时要构思好两位萌少女的姿势和位置，以及身体和动作的变化，两人的特点和不同之处要着重进行表现，这样两人之间才会有对比性和对比。



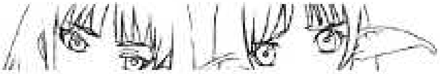
[illegible]



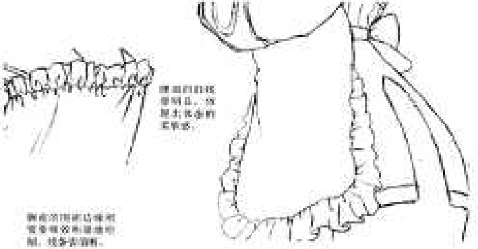
[illegible]



[illegible]

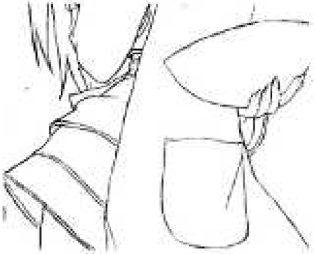


眼睛不同的线的绘制会让人有不同的感觉，说明两人的性格会有差异性质。

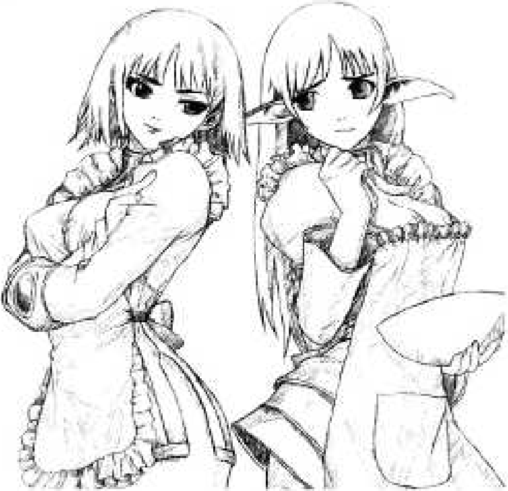


腰部的褶线很明显，体现出衣服的柔软感。

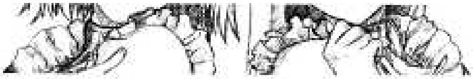
胸前的荷叶边褶皱要根据身体结构绘制，线条要清晰。



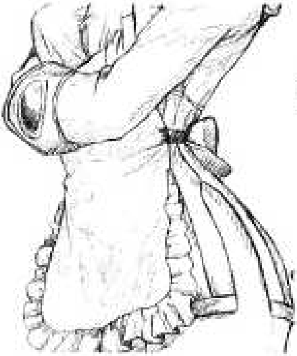
手部动作表示正在整理的动作，袖口衣服与人物相关的环境。手上褶皱的画面细致也可以起到美化的作用。



绘制刘海时，帽子部分很重要，头发的发质和衣服的褶皱表达方式是不同的，头发要有好的质感，而衣服褶皱要有利落的褶痕并且层次分明。

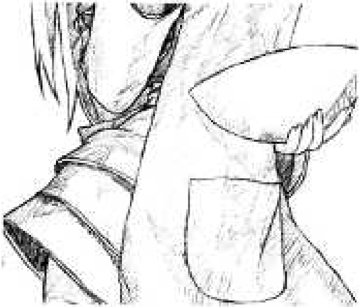


在肩膀部位的褶皱处理上，排线需要轻轻扫过，阴影不能过于浓重，让两位少女看起来甜美一些，不要显得异常强势。



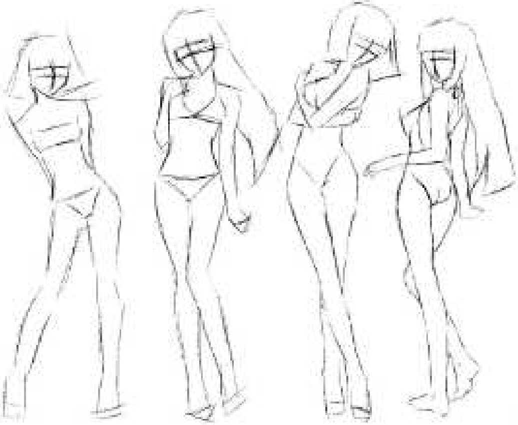
手臂的姿势显示了人物的不同性格特点，衣服上的图案或用有色的方法进行呈现表达。

不同的人物性格配以不同的服装搭配，但体态的状况表现是一样的。个性的不同不代表体态的差异，而是要通过小的配饰和手势进行表达。

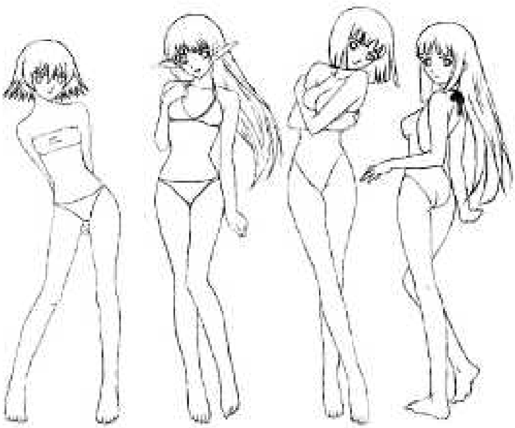


多人组合

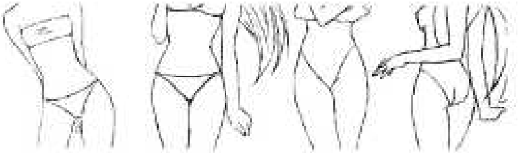
多人组合在绘制萌少女的过程中也很有难度，人物越多，动态组合的协调越难表现。掌握多人萌少女组合的绘制有助于绘制萌少女的各种姿态。



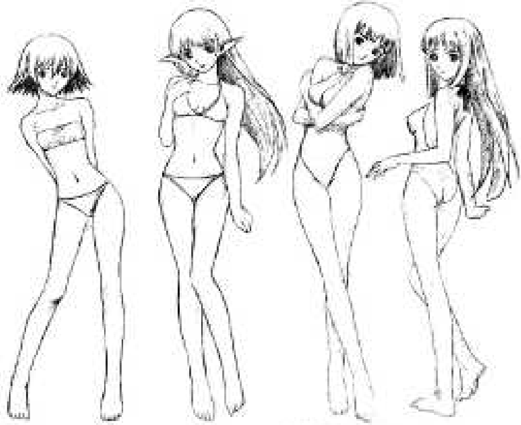
构思好多人组合的不同姿势，大胆地把其草图表现出来，要注意部分在后面的过程中会进行修饰和修改。



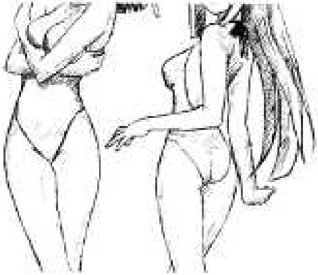
[illegible]各个萌少女[illegible]，[illegible]不同的姿态表现。



[illegible]，[illegible]。



[illegible]



[illegible]

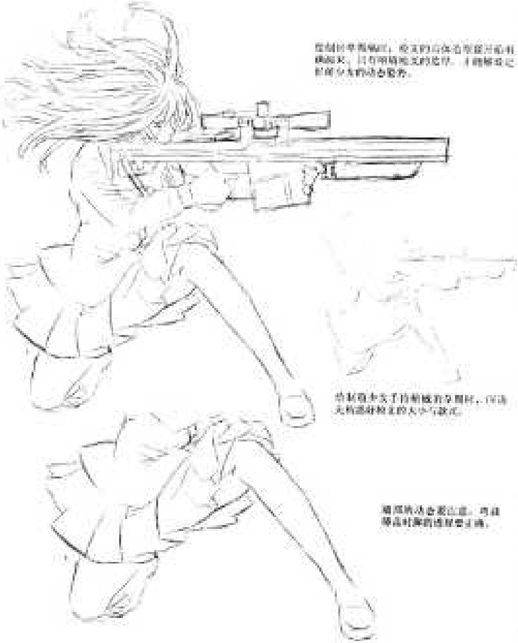
第八章　萌少女的动态掌握

动态是体现人物性格的重要表现。动态能体现人物所在的环境以及正在发生的事件。动态是人物姿态和环境结合的具象表现，能体现萌少女的运动意境。

动态是在运动过程中所表现出的姿态变化。通过对动态的掌握，能够更好地绘制和萌动的少女。

攻击

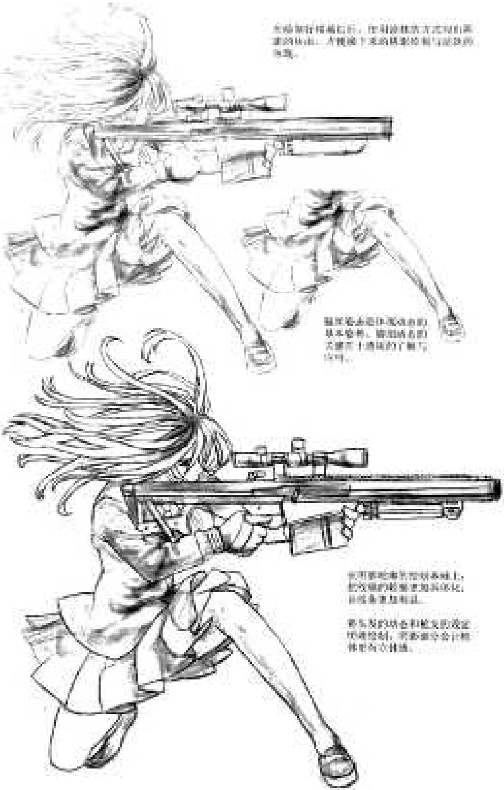
攻击是很多连载作品中都出现过的动态造型，画面中萌少女的攻击姿态是非常帅气的，娇小的身躯配上巨大的武器，显得特别惹人怜爱。



[illegible]

[illegible]

[illegible]

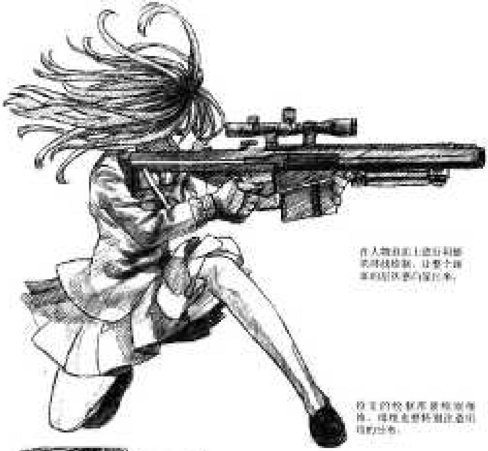


[illegible]

[illegible]

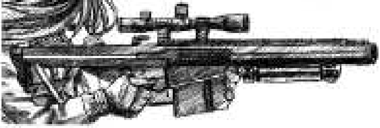
[illegible]

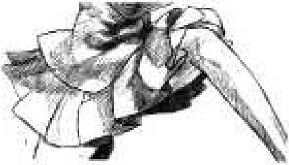
[illegible]



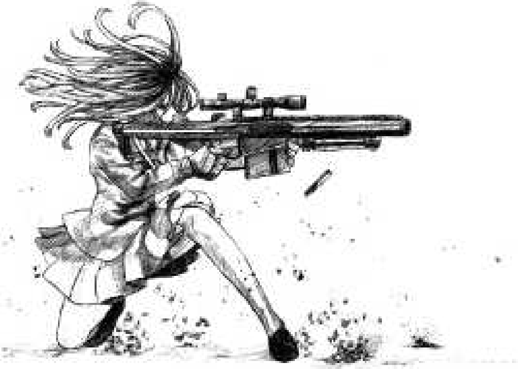
在人物的衣服上进行网格状排线描绘，让整个画面的层次感凸现出来。

校主的校服裙要描绘出褶皱，细致表现褶皱的层次和的分布。





褶裙的明暗可以用网格网排线表现，层次感要表现出来。



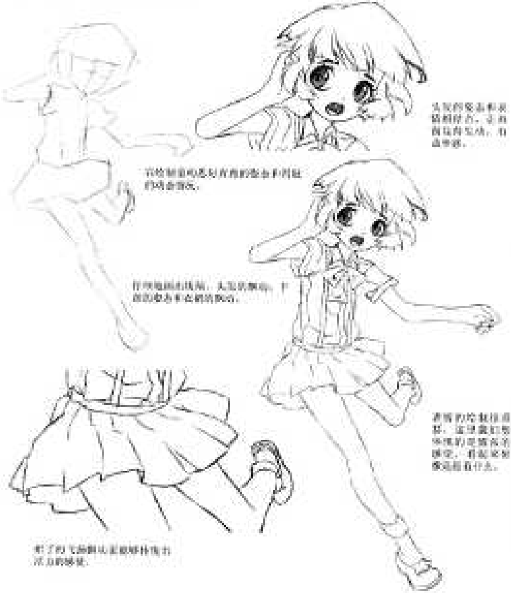
绘制完人物以后，添加枪的细节部分，最后再绘制射击人物的动态及射击效果。

绘制子弹发射以后弹壳射出的弹壳旋转开去，注意弹壳的形状，因为方向性的变化要注意大小的变化。

绘制出尘土与石块的溅起效果，体现发射时的震撼感。

奔跑

[illegible]，萌少女在奔跑中，[illegible]具有青春特点。



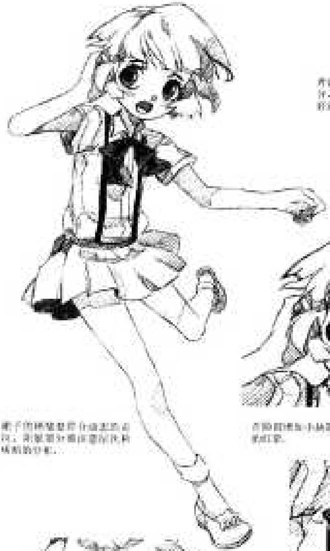
[illegible]

[illegible]

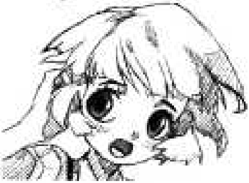
[illegible]

[illegible]

[illegible]

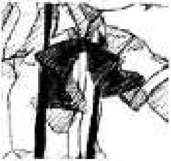


[illegible]

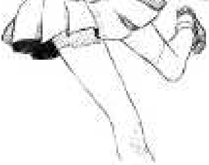


[illegible]

[illegible]

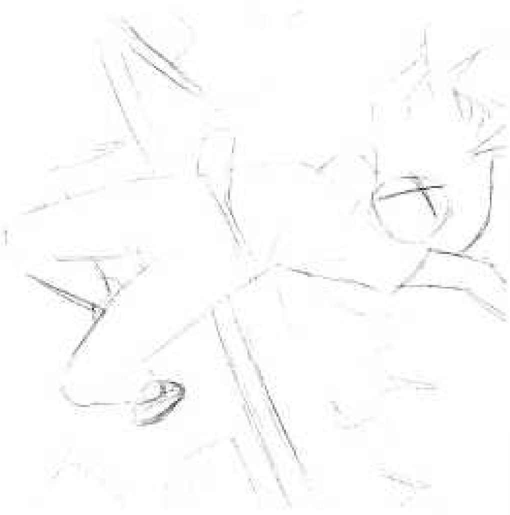


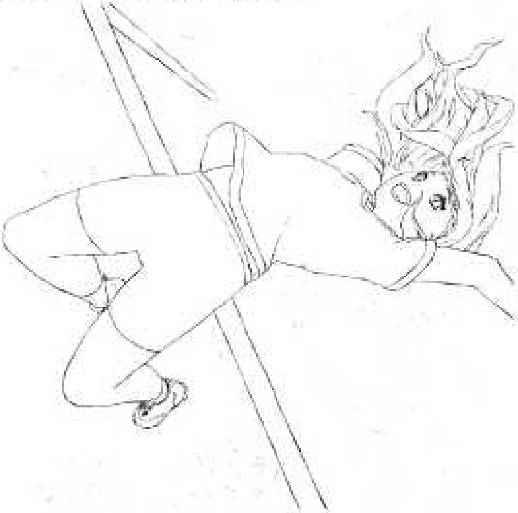
[illegible]



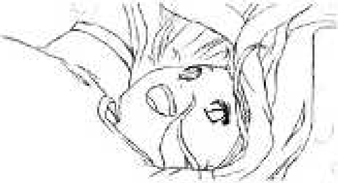
跳跃

跳跃是动态的延伸。是在体动作的延续。跳跃时需要把全部的身体扭转，所有的肢体都在进行运动。四肢部分都要进行伸展，头部也要进行相应的运动。

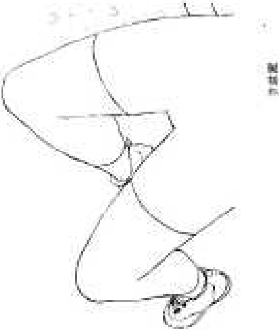




在草稿的基础上绘制出人物的具体动态轮廓。环境以透视绘制，生成的环境能够让人物更加立体。

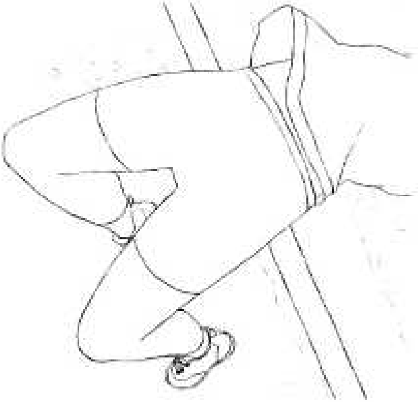


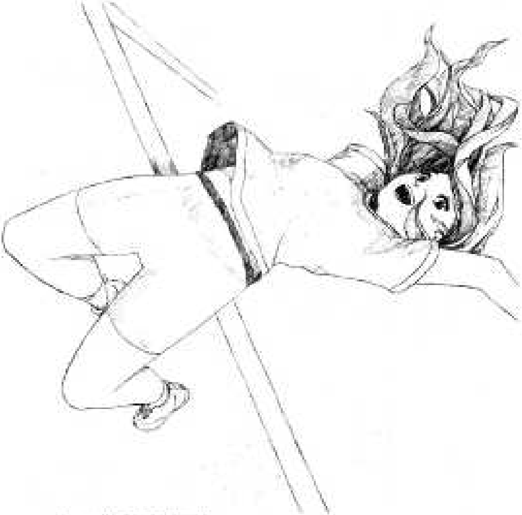
面部表情应该是惊恐的。描绘眼睛[illegible]
扎。头发和衣服表现运动的
轨迹感。

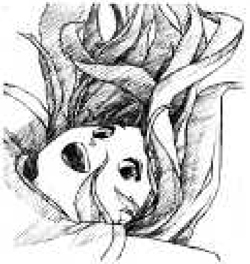


腿部弯曲时要注意膝盖的位置，跳跃过程中，脚本动作的姿态要正确。

衣服跟随跳起动作要飘动起来，方向要和动作一致，但大小的程度要和整体相协调。

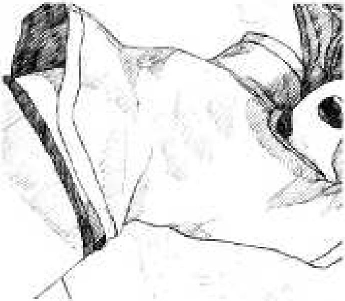




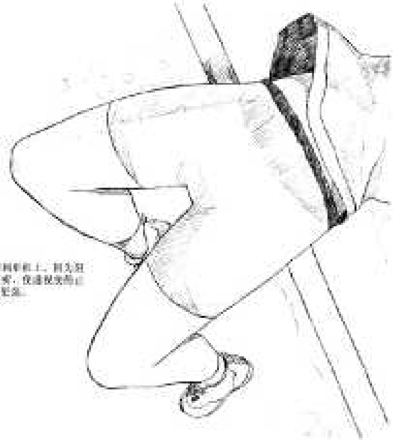


[illegible]

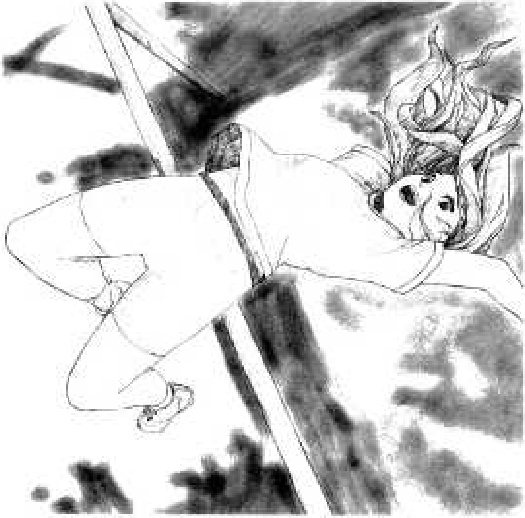
[illegible]



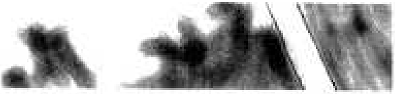
衣服上明暗的排线方向要一致，不能散乱无章，显得起来有[illegible]。



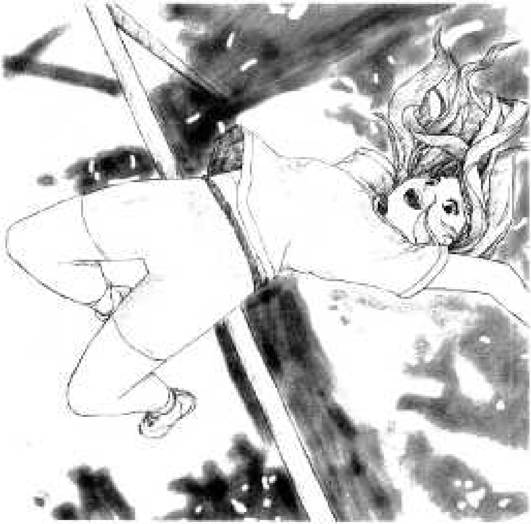
身体的重量会放在一些局部位置上，但头部要从更高的角度来分析，使画面更加立体，这样人物的[illegible]。



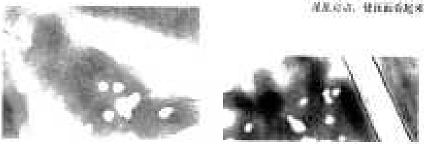
[illegible]



[illegible]



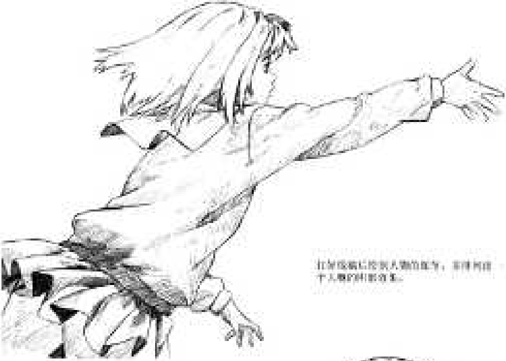
[illegible]感觉，[illegible]，使画面看起来更[illegible]、阳光。



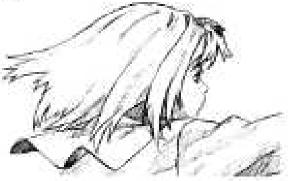
把[illegible]产生对比，[illegible]

伸展

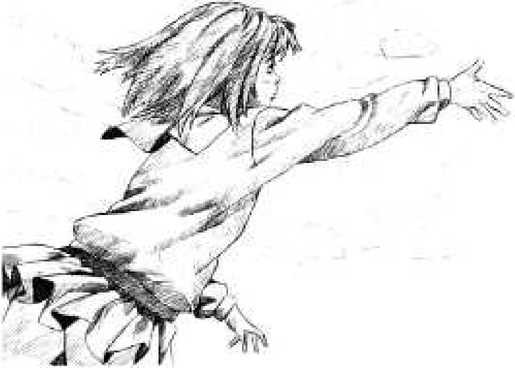
伸展主要表达的是手臂动作的伸展。在漫画美少女的绘画过程中，手的动作幅度一般都不会太大，因此我们把这一小节作为范例，来说一下如何绘制手臂伸展动态。



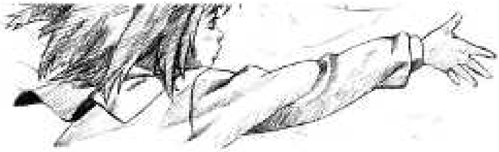
打开双臂后的身体动态的加强，形成向前一个大幅的回旋效果。



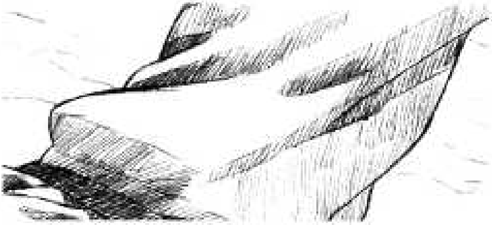
头发的动向是体现画面中的空间感和方向性，飞舞的头发很适合表现出动态效果。



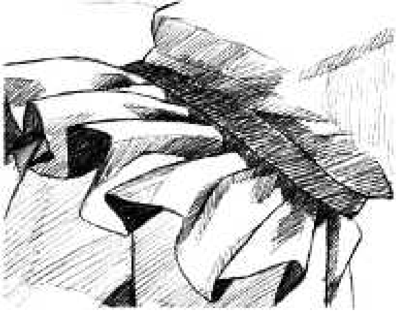
[illegible]



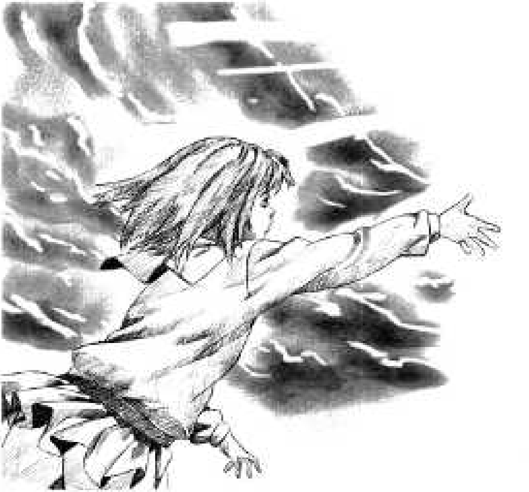
[illegible]



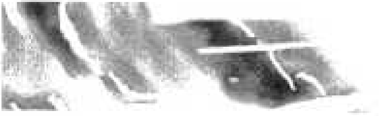
[illegible]



[illegible]



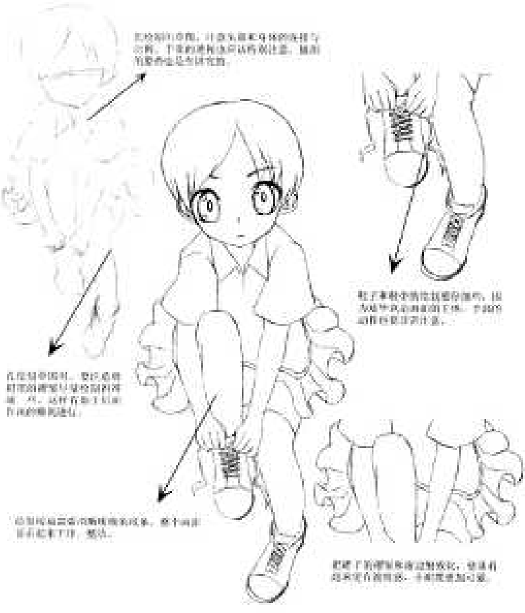
回[illegible]。为云彩着上阴影，在凸起云朵的背光的部分用橡皮擦进行，显出立体感。



为了体现云彩的明暗关系，用橡皮擦出光亮的效果，营造着[illegible]的感觉，这样就[illegible]了。

系鞋带

系鞋带是绘制萌少女中的小女生经常会遇到的一个情景，绘制系鞋带的萌少女，需要掌握[illegible]



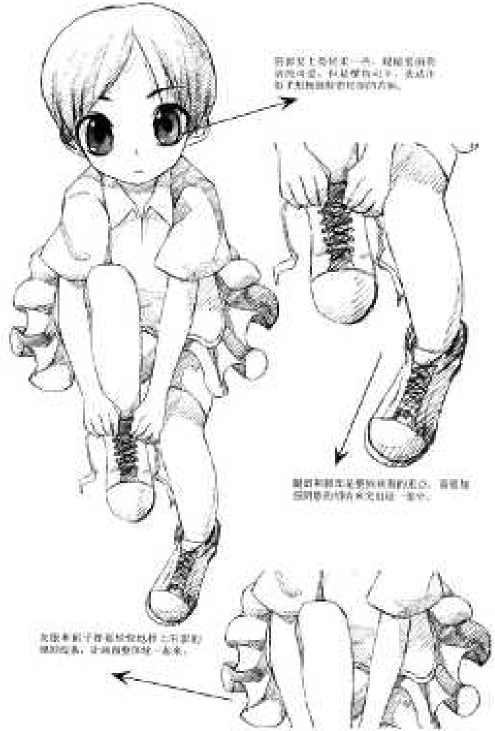
[illegible]

[illegible]

[illegible]

[illegible]

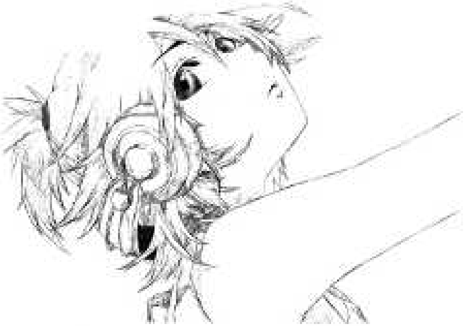
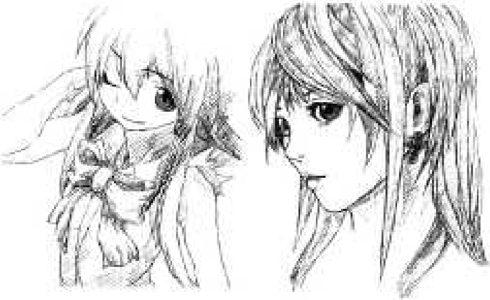
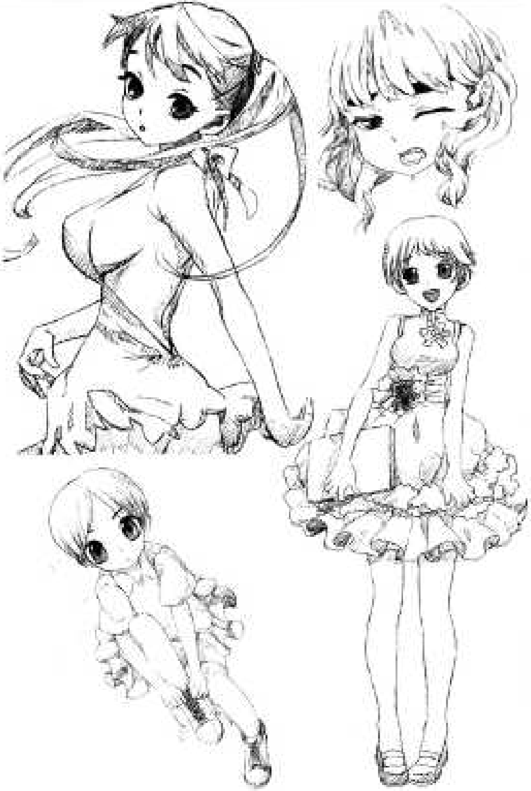
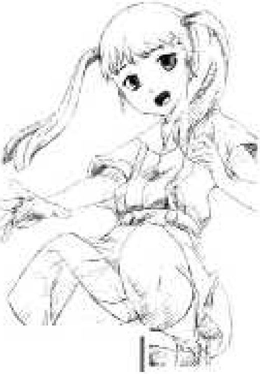
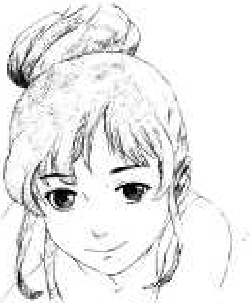
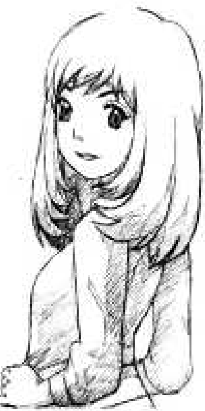
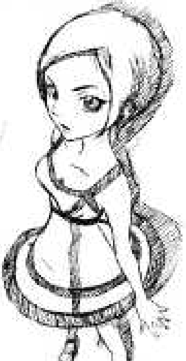
[illegible]



[illegible]

[illegible]

[illegible]

临摹图集